
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
161
JUILLET/
AOÛT
2004
T 06287 - 161 - F: 6,50 € - RD
future games
The first choice for gamers
Prince of Persia 2
Beta-versions et tests :
FlatOut, Codename : Panzers, Chaos League,
Dark Project : Deadly Shadows
Dossier :
L'E3 2004 : des filles et des jeux
Matos :
Pentium 4 vs. Athlon 64
nVidia GeForce 6800 Ultra et GT
Numéro 161 • Juillet/Août 2004 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €
DARK PROJECT : DEADLY SHADOWS • E3 2004 • GEFORCE 6800 ULTRA
joystick
161
JUILLET/AOUT 2004 • 6,50 €

Sommaire

161 JUILLET/AOÛT 2004

44



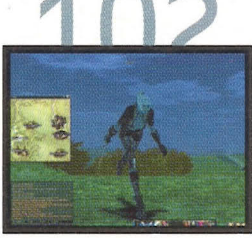
DOSSIER E3
Faskil et Bishop sont revenus tout bronzés de Los Angeles, un bon gros paquet de news sous la main: Splinter Cell 3, Warhammer 40000, Battle For Middle Earth, de quoi vous occuper entre deux plongeons dans la grande bleue.

78



TESTS
Le très attendu nouvel opus de Dark Project : Deadly Shadows, alias Thief III, débarque. Gros sourire ou averse de larmes ? Atomic vous décortique la bête dans ses moindres recoins obscurs.

102



RÉSEAU
Cette fois-ci, c'est décidé : pendant vos vacances, vous allez vous mettre au MMORPG. Ça tombe bien, Cyd vous a préparé un petit guide pour faire vos premières armes dans Lineage II.

132



MATOS
Il fait chaud, nos machines ont le souffle court, ça n'a pas empêché C_Wiz de pousser les nouveaux processeurs AMD et Intel dans leurs derniers retranchements. Un vrai bourreau du chipset. Il a même torturé la nouvelle GeForce 6800 Ultra.

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des Magazines : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commercial : Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Responsable de la rédaction technique : Olivier Delacourt

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Mélanie « Maoh » Gras, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Nicolas « Dr. Loser » Roux, Lâm Hua. Maquettistes : Sandrine Baumont, Fabrice « La Fouine » Bloch

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
Responsable Trafic : Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 57,20 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.



Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 1145-4806. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin juin
Dépôt légal à parution

Couverture
© Ubi Soft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



INGAME SCREENSHOT
KONTROLLIERT 1 4. März 1944
CODENAME PANZERS PHASE ONE
PC CD
14.15. 1. 8, GBT 224
FOCUS
HOME INTERACTIVE


02010924
SEPTEMBRE 2004
CODENAME:
PANZERS
PHASE ONE
Rendue populaire dans les jeux de Stratégie Temps Réel avec SUDDEN STRIKE en 2000, perpétuée avec talent par BLITZKRIEG en 2003, la Seconde Guerre Mondiale vivra son apogée en 2004, avec la sortie du colossal CODENAME PANZERS. Des graphismes à couper le souffle, un design des missions fantastique, une immersion totale via un scénario béton et des modes multijoueurs intenses… CODENAME PANZERS vous fera revivre comme jamais auparavant, le Débarquement, la défense de Stalingrad, la prise de Berlin ou encore la bataille des Ardennes.
DÉBARQUEMENT PRÉVU SEPTEMBRE 2004.
WWW.PANZERS-LEJEU.COM
Stormregion
cdv

DVD-Rom CD-Rom

sOmmaire #161

C'est sans doute lié à la canicule, mais le torrent de démos attendues pour l'été s'est tari jusqu'à se réduire à un petit ruisseau ridicule : l'E3 a surtout engendré des vidéos, pas de quoi affoler votre souris... Rassurez-vous cependant, même en cette période creuse on vous a déniché de quoi vous occuper. Une opération spéciale Anarchy Online : Shadowlands vous permettra de tester ce MMORPG futuriste pendant un mois ; les stratèges amateurs pourront se déchaîner sur Ground Control II, Perimeter, Besieger et Soldiers ; on termine la sélection du mois avec Spider-man 2, Cycling Manager 4 et – instant nostalgie – Grand Prix Legends version 2004. N'oubliez pas bien sûr de jeter un œil sur notre hors-série multijoueur et son DVD double-face bourré de mods et de démos. Bonnes vacances à tous et à la rentrée !

Tbf

DVD

Anarchy Online : Shadowlands

Genre : MMORPG futuriste
Développeur : Funcom
Éditeur/Distributeur : Micro Application
Site Internet : http://www.anarchyonline.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 450 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, connexion internet 56k
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo, connexion internet haut débit

En résumé

Vous n'avez jamais joué à Anarchy Online ? Voici l'occasion de vous rattraper, avec une version de base qui n'a cessé d'être améliorée depuis trois ans, son booster pack The Notum Wars et surtout son imposante extension Shadowlands. Attention, nous ne vous proposons pas la semaine d'essai classiquement proposée avec les téléchargements internet, mais bien un mois complet ! De quoi largement découvrir la bête... Il ne vous reste plus qu'à créer votre personnage et suivre le tutorial qui vous exposera les règles de base. Visitez le monde de Rubi-Ka comme il vous plaira, n'hésitez pas à customiser l'interface à votre goût et surtout prenez le temps de parcourir un peu les sites web consacrés à ce titre, qui est très riche et donc pas forcément facile d'accès.



Installation/Connexion

Installez le jeu puis consultez le site internet : http://www.anarchy-online.com/joystick. Donnez vos nom, prénom et surtout une adresse e-mail valide, indispensable pour recevoir la clé CD de votre période d'essai. Rendez-vous maintenant sur http://register.funcom.com et créez un compte avec votre clé CD. Vous n'avez plus qu'à lancer le jeu, sans vous farcir 500 Mo de patchs puisqu'on vous propose une version à jour en ce début de mois de juin. Il faudra tout de même remplir les champs login et password avec les informations que vous venez de recevoir par e-mail : c'est parti pour l'éclate sur un mois complet ! Attention, il n'existe pas de serveur en langue française, choisissez l'un des deux serveurs anglais pour rejoindre la communauté francophone.



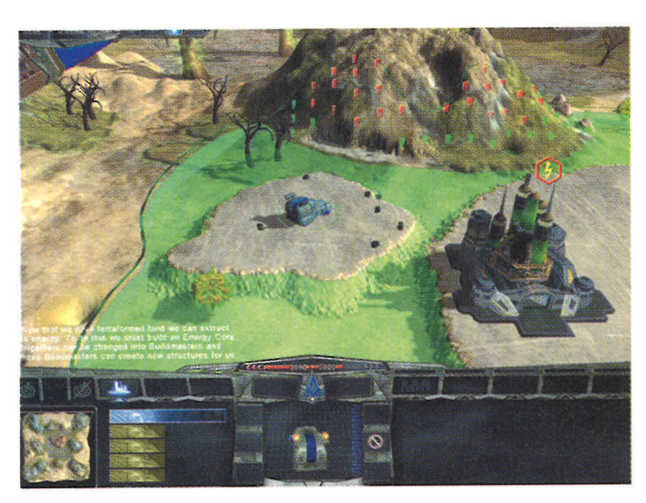


Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

PERIMETER MULTI



Genre : Stratégie Temps Réel
Développeur : KD Lab
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : http://www.codemasters.co.uk
Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0b, connexion 56k pour le multijoueur
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo de type Radeon 9500 ou GeForce 4, DirectX 9.0b, connexion haut débit pour le multijoueur

En résumé

Le mois dernier, on vous proposait la démo solo pour vous faire découvrir ce RTS innovant : on en repasse une couche ce mois-ci avec le multijoueur histoire que vous ayez de quoi faire la comparaison avec les ténors du genre. À vous les joies du modelage de carte à grands coups de terraforming ! Défendez votre base grâce au champ de force Perimeter, découvrez les multiples possibilités de la nanotechnologie, explorez tous les aspects du jeu grâce au tutorial... Vous serez bientôt paré pour les affrontements en multijoueur, sur réseau local ou internet.

Touches

Tout se joue à la souris mais il existe évidemment des touches de raccourci pour vous faire gagner du temps :

F1 à F5	pour choisir son escouade
Les touches fléchées	pour faire défiler la carte
Début/Fin/Del/Page bas	pour orienter la carte
+/- du pavé numérique	pour zoomer/dézoomer
Z	pour lancer la production de dix soldats
X	pour lancer la production de dix officiers
C	pour lancer la production de dix techniciens
U	pour améliorer une usine précise



DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom/DVD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 ou le DVD est la version 9.0b.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Les démos proposés sur le CD 1 demandent un PC relativement puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD 50x et une carte 3D de 2ème génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur l'interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Hop, l'installation démarre directement. Pour les fonds d'écran, cliquer dessus lance l'application de votre PC liée à l'extension (généralement jpg). Vous pouvez maintenant copier n'importe quel fichier du CD ou du DVD sur votre disque dur. Trop cool.

ATTENTION : si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal ou avec la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer
LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD/DVD
sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \utilitaires du CD 2 et du DVD. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

DVD



Ground Control 2

Genre : Stratégie temps réel
Développeur : Massive Entertainment
Éditeur/Distributeur : Vivendi Universal Games
Site Internet : http://www.groundcontrol2.com
Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0, connexion 56k pour le multijoueur
Config recommandée : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0, connexion haut débit pour le multijoueur

En résumé

En l'an 2741, soit 300 ans après les événements du premier Ground Control, la guerre éclate sur la planète Morningstar Prime : les forces de l'alliance et l'empire terrien s'y déchirent pour le contrôle de la galaxie. Centré sur la gestion des unités, GC ne vous autorise pas à développer de constructions, ce qui confère une valeur toute particulière au moindre de vos soldats. Attention, seule la version DVD contient le mode multijoueur – une bête histoire de place et de date de sortie, nous avons bouclé le CD avant le DVD, désolé... Vous pourrez accéder à deux missions du tutorial, une mission de la campagne solo et trois missions en multijoueur. Rejoignez les parties grâce au portail Massgate, dédié aux jeux de Massive Entertainment.

Touches

Vous pouvez redéfinir les touches dans le menu « Options » puis « Controls ». La plupart des actions ne demandent que l'utilisation de la souris, mais certains raccourcis peuvent être bien pratiques :

touches fléchées	pour se diriger sur la carte
Q	pour attaquer une cible
,	pour déplacer une unité
R	pour réparer une unité
W	pour choisir la zone d'atterrissage
F	pour choisir parmi différentes formations
X	pour permuter entre modes primaire et secondaire



DVD

Besieger

Genre : Stratégie Temps Réel médiéval
Développeur : Primal Software
Editeur/Distributeur : Dreamcatcher
Site Internet : http://www.besiegergame.com
Config minimum : Windows 98/Me/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 98/Me/XP/2000, CPU 2 GHz, 384 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0

En résumé

C'est le grand retour des jeux de siège : après la série des Stronghold qui accuse une bonne année et Castle Strike testé il y a quelques mois, voici Besieger, qui voit s'affronter Vikings et Cimmériens dans un monde baigné de magie. Vous incarnerez d'abord Barmalay, chef viking en lutte contre l'oppresseur, puis Korin, un ancien chef cimmérien qui tente de reconquérir son trône. Vous devrez suivant les missions assiéger une ville ou la défendre contre une attaque ennemie. La version que nous vous offrons comporte une mission de la campagne solo et deux cartes multijoueur que vous pourrez tester en mode Escarmouche.



Touches

La plupart des actions se règlent à la souris mais Besieger, comme tout bon STR, vous propose des raccourcis clavier modifiables à partir du menu « Options › Controls » :

touches fléchées	pour se déplacer sur la carte
B	pour construire un bâtiment
G	pour se déplacer vers un point précis
Q	pour attaquer une cible
C	pour soigner une unité
P	pour patrouiller sur une zone
H	pour tenir la position



Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

SOLDIERS : HEROES OF WORLD WAR II

Genre : Tactique Temps Réel pendant la Seconde Guerre mondiale
Développeur : Best Way
Editeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : http://www.codemasters.com/soldiers
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo DirectX 9.0



En résumé

Avec l'anniversaire du débarquement en Normandie, vous aller en bouffer, des jeux sur la Seconde Guerre mondiale... Vous me direz qu'en réalité on en mange depuis quelques années déjà : c'est pas faux. Bref, ce Commandos-like fera connaître le grand frisson à vos unités d'élite en les envoyant derrière les lignes ennemies : faites-vous votre propre avis sur Soldiers en jouant une mission complète de la campagne solo côté alliés.

Touches

Vous avez juste besoin de la souris pour diriger les personnages et donner les ordres. Suivez les instructions de la mission pour vous y retrouver.

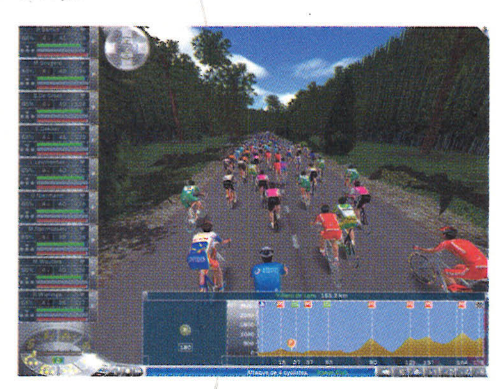


DVD



CYCLING MANAGER 4

Genre : Simulation de course cycliste
Développeur : Cyanide
Editeur/Distributeur : Focus
Site Internet : http://www.cycling-manager.com
Config minimum : Windows 98/2000/Me/XP, CPU 500 Mhz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo, DirectX 9.0



En résumé

Le fond sonore d'une télé en pleine période estivale, c'est un tiers football, un tiers athlétisme et un tiers Tour de France. Si si, ne niez pas, on farniente tous de la même façon. Sauf que depuis trois ans on peut se faire son propre Tour de France cycliste sur son PC avec Cycling Manager. Voici la quatrième édition de cette simulation qui s'embellit un peu plus chaque année : une gestion des carrières simplifiée, une interface remaniée, de nouveaux réglages de l'I.A. et des conditions climatiques plus visibles sur les trajets, tels sont les atouts de cette édition 2004. Notre démo vous permettra de jouer durant un mois les managers à la tête de l'équipe Quickstep Davitamon et de participer à une course de montagne entre Lannemezan et le plateau de Beille.

Touches

Beaucoup de touches à mémoriser mine de rien... Voici un petit résumé, sachant que toutes les touches vous sont données en début de chargement :

ESPACE	pour afficher/cacher le nom des cyclistes
F7 à F12	pour permuter entre les différentes caméras
0 du pavé numérique	pour sélectionner tous les coureurs de votre équipe
E	pour demander à un coureur d'attaquer
R	pour demander une contre-attaque
T	pour demander un sprint
Y	pour demander un contre-sprint
D	pour effectuer un relais
F	pour effectuer un relais infini
G	pour demander à un coureur de monter en tête de groupe



The North Front
2112 Speeches. No feedback
Still giving Speeches*
STOP GLOBAL WARMING
EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
*The North Front. 2112 ultimatums. Aucune réaction. La lutte continue.



GRAND PRIX LEGENDS 2004

Genre : Course de Formule 1 de légende
Développeur : Papyrus
Editeur/Distributeur : Vivendi Universal Games
Site Internet : http://gplea.racesimcentral.com
Config minimum : Windows 98/Me, CPU 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 8.0

En résumé

Calmez-vous tout de suite, ceci n'est malheureusement pas la suite du légendaire GPL. Des rumeurs persistantes ont affirmé que les développeurs (Papyrus) avaient entamé une suite sous le nom de Grand Prix Legends '67 mais, suite à la fermeture du studio le mois dernier, il semblerait qu'on puisse dire définitivement adieu à ce jeu mythique. Bilan, des fans ont décidé de donner un coup de jeune au produit original et ont préparé de nouveaux modèles de voitures, un patch OpenGL et tout un tas de petites améliorations graphiques. Nous vous invitons à découvrir tout ceci sur le circuit Watkins Glen – le même que nous vous offrions en 1998, oui oui. Attention si vous découvrez le titre, sachez que le niveau de simulation est assez relevé et qu'il n'existe pas de mode Arcade, le volant est donc fortement recommandé. Il vous faudra de longues heures d'apprentissage pour commencer à maîtriser les bolides, mais le jeu en vaut la chandelle si vous voulez goûter à la simulation automobile pure et dure. GPL vaut d'autant plus le détour si on le compare aux produits orientés grand public – à l'exception peut-être de Racing Legends, mais encore faudrait-il pouvoir y jouer...

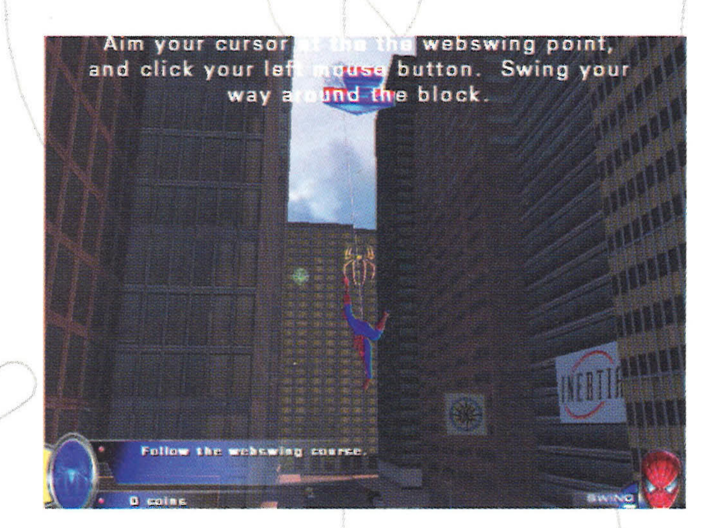
Touches

Il est possible de configurer les touches au clavier mais vous vous en sortirez mieux avec un volant. Notez que vous pouvez régler un paquet d'options graphiques grâce au nouveau moteur – normalement, vous pouvez pousser tout à fond sans problème.



SPIDER-MAN 2

Genre : Action à base de super-héros
Développeur : The Fizz Factor
Editeur/Distributeur : Activision
Site Internet : http://www.activision.com/microsite/spider-man
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, processeur 450 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo, DirectX 9.0b



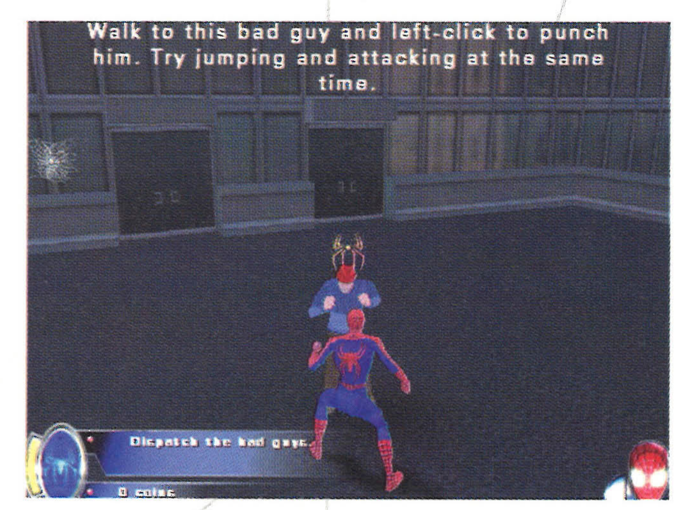
En résumé

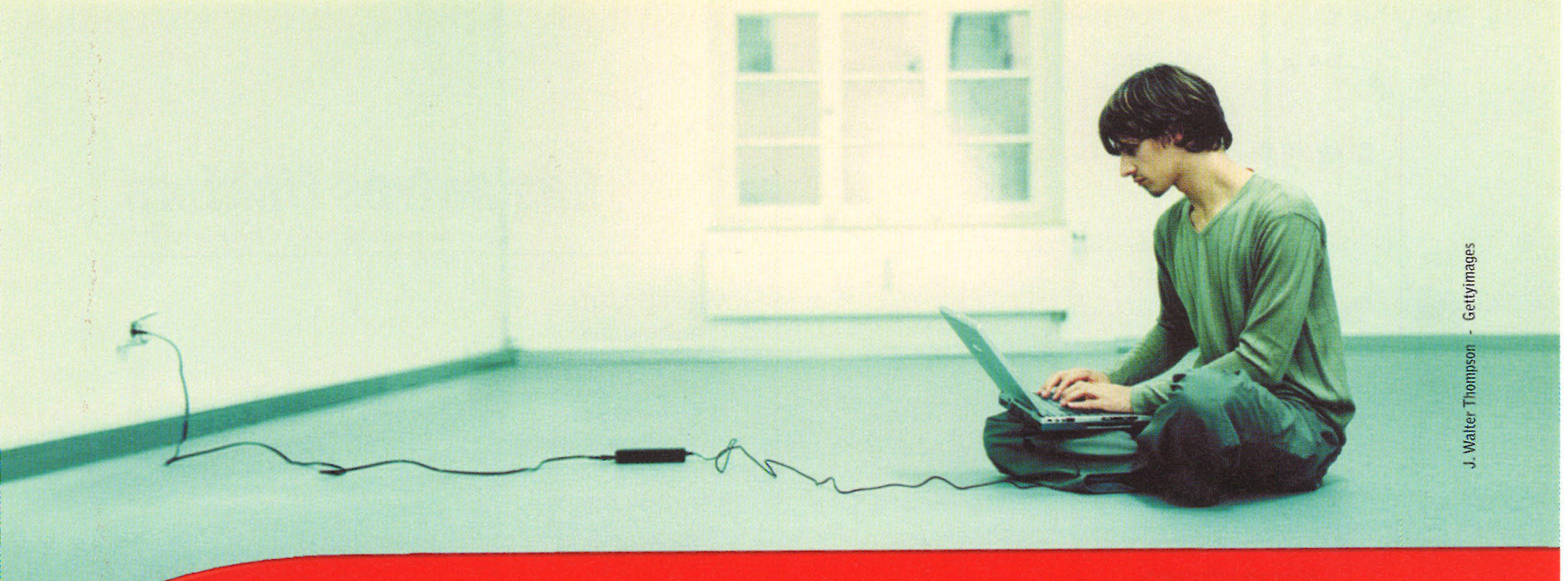
Avant toute chose, sachez que les consoles vont avoir droit à une sorte de Grand Theft Auto-like dont Spider-man sera le personnage principal. La version PC n'a absolument rien à voir avec ce projet et est plutôt destinée aux jeunes enfants. On se retrouve donc avec de moins bons graphismes que ceux de Spiderman : The Movie, sorti il y a deux ans. Un comble ! Bref, l'histoire suit plus ou moins celle du deuxième film qui sort en ce moment dans les salles. On se balance de toile en toile pour surveiller la ville en tirant au passage la veuve et l'orphelin des griffes des voyous de bas quartier. Vous trouverez deux missions complètes sur votre CD/DVD.

Touches

Une combinaison souris-clavier est nécessaire pour diriger Spider-man. Impossible de modifier les touches, donc mémorisez tout cela :

touches fléchées	pour déplacer le personnage
BG souris	pour attaquer/balancer la toile
BD souris	pour sauter
ESPACE	pour esquiver les attaques





À CE PRIX LÀ, IL VOUS RESTERA TOUJOURS L'ADSL.

Internet Haut Débit Prix TTC/mois	TELE2	WANADOO
1024 kbps	19,85 € AVEC PRÉSÉLECTION À LA TÉLÉPHONIE	44,90 € ENGAGEMENT D'UN AN

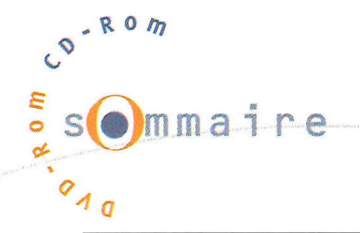
Prix mensuels TTC au 01/05/04 de l'abonnement à l'offre TELE2 Internet 1024k, sous réserve de la souscription du service de téléphonie de TELE2 avec présélection (sans souscription : 24,95 euros TTC/mois), et à l'offre Wanadoo forfait eXtense 1024k, hors frais de mise en service (TELE2 : 69 euros - Wanadoo : 60 euros), hors acquisition du modem et hors promotions. Offre sans engagement de durée pour TELE2 et sous réserve d'un engagement d'un an pour Wanadoo, valable uniquement dans les zones couvertes par la technologie ADSL pour Wanadoo et en zone dégroupée pour TELE2, en France métropolitaine et sous réserve de la compatibilité de la ligne analogique du client au service 1024k. TELE2 : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 256 kbps en voie ascendante. Wanadoo : débits maximaux de 1024 kbps en voie descendante et de 128 kbps en voie ascendante.

L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2. • Jusqu'à 20 fois plus rapide qu'une connexion classique • Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique • Frais de mise en service offerts(1) • Aucun engagement de durée • Modem à 29,95 € TTC(2) • Pas de frais de résiliation • Durée de connexion, volume d'envoi et de données illimités. Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET !

Inscription en ligne sur www.tele2.fr
ou au 0 805 04 11 20

TELE2.INTERNET

(1) Offre valable jusqu'au 31/08/04. (2) Offre non cumulable valable jusqu'au 31/08/04. Offre soumise à conditions. TELE2 France SA. Capital de 14 000 000 €. RCS Versailles B 409 914 058.



Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION AUDIO :

Répertoire \AUDIO

Pas de logiciels audio ce mois-ci

LA SECTION INTERNET :

Répertoire \INTERNET

Pas de logiciels internet ce mois-ci

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES

Acrobat Reader 6.0

Hmonitor 4.1.4.2

RegCool 2.490

LA SECTION DRIVERS :

Répertoire \DRIVERS

Nvidia ForceWare 56.64 pour Windows 98/Me

Nvidia ForceWare 56.72 pour Windows 2000/XP

Drivers ATI Catalyst 4.3 pour Windows 98/Me

Drivers ATI Catalyst 4.4 pour Windows 2000/X

LA SECTION JEUX :

Répertoire \JEUX

Community Bonus Pack 2 Volume 1 et 2

Jailbreak 2004a

Red Orchestra 2.1

Vidéo Prince of Persia 2

LA SECTION PATCHS :

Répertoire \PATCHS

Patch 2.0.0 à 2.1.0 pour America's Army

Patch 1.10 pour Age of Mythology

Patch 1.03 pour Age of Mythology : The Titans

Patch 1.01 pour Battlefield Vietnam

Patch 1.2 pour Splinter Cell 2

Patch 1.3 pour Gangland

Patch 2.01 pour IL-2 Sturmovik : Ace Expansion Pack

Patch 1.2 pour Toca Race Driver 2

Patch 2 pour Temple of Elemental Evil

Patch 3204 pour Unreal Tournament 2004

Patch 1.15 pour Warcraft III : Reign of Chaos

Patch 1.15 pour Warcraft III : The Frozen Throne

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Droits D'AUTEUR

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom/DVD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour 29 euros 99 par mois cet homme est transformé : il bénéficie d'un accès Internet de 2 mégas, du téléphone gratuit en France métropolitaine et de la télévision numérique.

Maintenant tous les nouveaux abonnés à Free Haut Débit bénéficient de la Freebox et de ses avantages :

- ✓ un accès Internet très Haut Débit (supérieur à 2 Mbit/s)
- ✓ le téléphone gratuit en France métropolitaine
- ✓ et, selon la ligne, d'un accès à un bouquet de chaînes de télévision numérique.

Cette offre est toujours sans engagement et sans frais d'accès au service.



Inscrivez-vous sur www.free.fr ou par téléphone au 3144.

Sous réserve d'éligibilité de votre ligne.

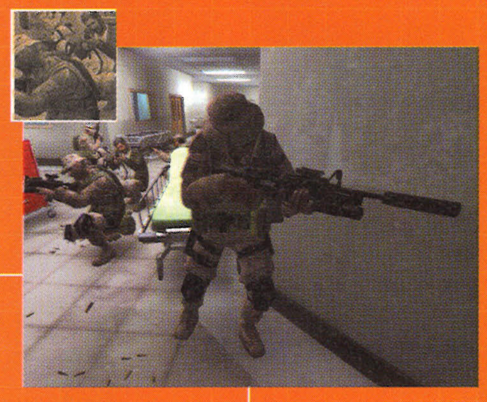
par Tbf

Un jeu peut avoir besoin d'un patch pour différentes raisons : ajout de nouveaux éléments pour le multijoueur, équilibrage des différents camps présents (la plaie des RTS), débuggage intensif car le titre est sorti trop tôt, etc. Bref, c'est certain, vous n'aurez plus jamais un jeu finalisé en magasin. Tout fout le camp.

America's Army

_ Patch 2.1.0 _

Ce qu'il y a de bien avec ce jeu gratuit, malgré sa forte propagande autour de l'armée américaine, c'est que l'on peut suivre les progrès du moteur d'Unreal Tournament 2004 à moindre coût. En effet, le nouveau système « ragdoll » est maintenant intégré afin de donner un aspect réaliste aux mouvements des soldats qui s'effondrent... Un mode Tournoi fait également son apparition afin de pouvoir enchaîner les cartes préférées des soldats virtuels. Enfin, deux nouvelles maps – SF Village et SF Arctic – ont été ajoutées et il est même possible de piloter un Stryker (un nouveau blindé léger) dans cette dernière.





Battlefield Vietnam

_ Patch 1.0.1 _

Je pensais que Battlefield 1942 avait quitté définitivement cette rubrique. Il était devenu parfait pour le jeu en réseau (à condition de supporter son netcode caractériel), en version 1.6 tout de même hein. C'était sans compter sur son cousin Battlefield 1966, euh Vietnam pardon, qui va nous occuper pendant une bonne année. Minimum. Cette première mise à jour corrige le problème des parties de BF Vietnam qui apparaissaient dans la section BF 1942 sous All Seeing Eye. Des petites optimisations sur le sélecteur de serveurs, des prédictions pour améliorer le mouvement des joueurs et des changements sur l'utilisation du M60 forment le reste des changements que constateront les joueurs en cours de partie.

Gangland

_ Patch 1.3.0 _

Il y a des jeux pas terribles qui se voient gratifier d'une série de mises à jour jusqu'à leur sortie en budget, soit pendant six mois. Au final, ils gagnent facile un ou deux points en intérêt mais il faut être patient. C'est bien parti pour Gangland qui en est à son troisième patch pour le moment. Un mode Escarmouche est ajouté à la campagne solo, afin de s'entraîner pour le multijoueur. Les véhicules et les contrats sont enfin corrigés et des salles de discussion ont été ajoutées afin que les joueurs trouvent des parties multi plus rapidement. Mouais, encore deux patchs à attendre et cela devrait être bon pour la campagne solo.





Unreal Tournament 2004

_ Patch 3206 _

Après chaque sortie d'un gros jeu d'action multijoueur, une tripotée de mises à jour apparaissent rapidement. Elles se chargent de corriger les quelques imperfections trouvées par des milliers de fanatiques, qui se rassemblent tous les soirs pour avoir leur dose. Pour cette version 3206, on n'a plus besoin du CD/DVD pour jouer par exemple et les équipes changent maintenant de camp entre deux rounds du mode Onslaught. Une dizaine d'autres changements sont présents et je vous recommande de lire le fichier readme pour en savoir plus.

> **Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs.**

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous on préfère les mails, ceci dit.

Sortez couvert

J'aime la nouvelle couverture du mag, vous savez, celle du numéro 160. Je l'aime à tel point que lorsque je dors avec mon Joystick, j'ai l'impression de serrer dans mes gros bras de geek une jeune fille qui, en plus, sent bon le papier neuf. Je serais vraiment heureux que vous donniez désormais quelques formes supplémentaires à la couverture, mais aussi que vous la rendiez encore plus douce. Je pourrais ensuite avoir l'impression de faire des choses cool avec une fille, sans avoir à en chercher désespérément. Vous pourriez aussi proposer un abonnement avec ces mêmes accessoires en cadeaux.

Sephiroth

Eh bien… euh… écoutez… Content que la couverture vous fasse autant d'effet. Nous vous souhaitons beaucoup de bonheur dans votre… euh… relation avec elle. Pour les accessoires, certains magasins spécialisés se feront une joie de vous renseigner sur le sujet et proposent un assortiment de produits dans lequel vous dénicherez forcément la perle rare. N'hésitez pas à nous tenir informé si vous attendez un heureux événement. (Nos lecteurs sont formidables, mais purée, la drogue, c'est vraiment mal).

Guerre d'innovation

J'ai remarqué que vous vous plaignez pas mal de la pléthore de jeux basés sur la WW2 ces derniers mois. C'est pourtant un thème particulièrement porteur, non ? Et statistiquement, les chances augmentent de voir un jour de vraies perles sortir du lot. Enfin, je raisonne du point de vue du consommateur averti, fidèle lecteur de votre mag. C'est vous qui essuyez les plâtres pour faire le tri évidemment.

Patrice

Bien sûr, la Seconde Guerre mondiale est une source inépuisable d'inspiration. Ses massacres en règle, ses bombardements à foison, les joies de l'occupation, j'en passe et des meilleures. Ce que l'on reproche n'est pas tant le fait que tous se basent sur cette période que le manque d'originalité dont font preuve les studios de développement : « Bon ben, on va faire un FPS sur la Seconde Guerre mondiale. Attention hein, toutes les armes seront parfaitement modélisées. » Ça marche aussi pour les RTS d'ailleurs : « Dans notre jeu de stratégie temps réel basé en 39-45, toutes les unités seront hyper réalistes. » Mais en dehors de ça, le gameplay est toujours globalement le même. Et ça, c'est pénible.

Le monde à l'envers

Juste un petit mail pour exprimer mon étonnement concernant la mise en page du Joystick n°160. En effet, les pages de 43 à 90 sont à l'envers. C'est un détail qui n'est pas bien grave, car j'ai remarqué après quelques recherches que si on fait pivoter le magazine de 180° vers la gauche ou la droite, ces pages deviennent subitement à l'endroit. Étonnant, non ?

Rudy B.

Effectivement, nous sommes assez surpris. À l'origine, quand on en avait discuté entre nous, on avait finalement décidé de les mettre à l'endroit, pour des questions de prise en main. Nous sommes désolés pour le dérangement, on va envoyer Atomic coller des baffes aux responsables afin de s'assurer qu'ils ne recommencent plus jamais. En revanche, rassurez-nous, les pages 127 à 143 sont bien orientées de 42° sur la gauche ?

- Emails de la rédaction :
Atomic, Blutch, Fumble, Gruth, C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr -
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr -
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr -
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr –
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

COURRIER

par Bishop

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Piège à consommateurs

Joueur de la première heure, j'ai commencé à programmer des courses de ski représentées par des x et des y sur ZX81 (NDLR : ah, vous aussi ?). Je n'ai jamais osé me lancer dans les MMORPG. Pourquoi ? Ben parce que je trouve l'esprit élitiste et l'approche souvent obscure. C'est là que tu interviens, mon journal favori : pourquoi ne pas faire un gros dossier sur le sujet ? Il y en aurait des infos à donner…

Titisuge

Mieux qu'un dossier, nous vous avons concocté un hors-série complet sur le multijoueur, avec pratiquement vingt pages dédiées au MMORPG. Fumble vous propose une analyse des différents titres les plus courus, qui devrait répondre à vos questions et Maoh a réalisé un lexique de six pages indispensable pour comprendre le langage un peu bizarre des vieux routiers de ce genre de jeux. Vous devriez pouvoir le trouver en kiosque au moment où vous lisez ces lignes. Vous avez tout l'été pour parfaire vos connaissances à la plage, on vérifiera ce que vous avez retenu à la rentrée.

Pas sur les nerds

Je lis votre magazine depuis quelques années maintenant, mais il y a un mot que je n'arrive pas à comprendre. C'est quoi un geek ? Est-ce que le fait de poser cette question fait de moi un geek ?

Encelade

Bon, je vous épargne l'histoire du mot, les 12 000 définitions possibles en fonction du contexte pour n'évoquer que le sens que nous utilisons. Le geek (prononcer « guik » et pas « djik » pour éviter de passer pour un inculte) est un passionné d'informatique, généralement bidouilleur. Grosso modo, installer Linux pour voir comment ça marche, tester PearPC pour les mêmes raisons, aller bidouiller la base de registre pour optimiser le chargement, installer des logiciels comme Samurize ou DockBar dénote généralement d'un potentiel de geek. Si vous avez déjà fait plusieurs de ces choses, vous en êtes sûrement un. Bienvenue au club.

Maîtres du monde

J'ai remarqué dans un autre magazine que l'adresse postale était la même que la vôtre. Du coup, je me demande si tous les magazines de jeux vidéo sont réunis à Levallois ?

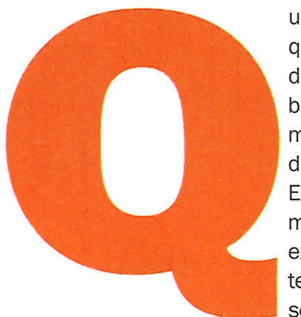
m.chaos

En fait, nous sommes une petite dizaine de personnes à écrire l'intégralité de la presse du jeu vidéo français. C'est un boulot énorme, mais avec un peu d'organisation, on y arrive assez bien. D'ailleurs, personne n'avait remarqué notre magouille avant vous. Bon, il va falloir qu'on change de couverture maintenant qu'on a été percé à jour. On aura qu'à dire que Joystick fait partie du groupe Future Games, qui regroupe une vingtaine de magazines sur l'informatique et que ça expliquerait pourquoi nous avons tous la même adresse postale. Ah là là, je suis trop trop malin moi.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

C'est l'histoire d'un type, il est perse et en plus, il est prince. Ah, vous la connaissez déjà ? Nan, mais attendez, on n'a pas dû vous raconter la même version. Mon Prince of Persia à moi est plus vieux, bien plus inquiétant et carrément plus violent. Éloignez les enfants, car Ubi Soft a quitté l'univers de Disney pour celui de Tim Burton ou de Carpenter.

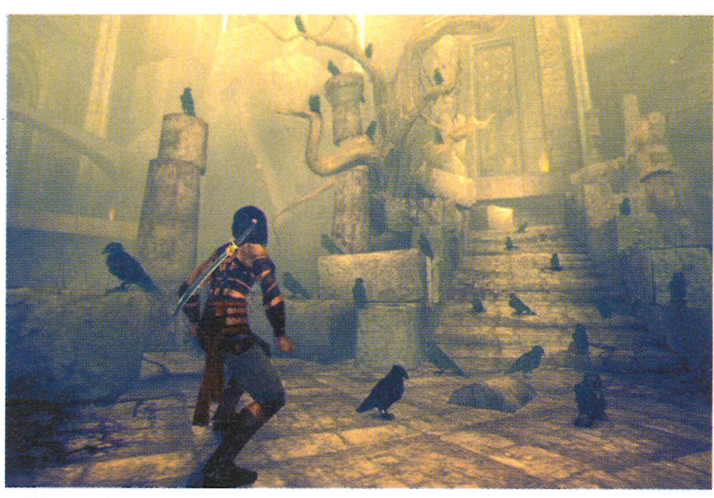
PAR fumble



Qu'est-ce que j'étais con quand j'étais jeune ! Je ne dis pas que je me sois terriblement amélioré depuis, mais franchement... Que d'erreurs, que de regrets ! Et c'est pareil pour tout le monde. Regardez Prince, par exemple. Non, pas le chanteur, le héros sans nom de la série Prince of Persia. Il n'y a pas si longtemps, ce n'était qu'un petit crétin. Prétentieux, qui plus est. Ben moi, je viens de le revoir et il a bien changé ! J'ai carrément pas osé l'appeler Georges Babouche comme Bishop. Matez un peu sa dégaine sur la couv' du mag et dites-moi quel genre de familiarité on peut se permettre avec un type pareil ? Aucune. On dit « Monsieur Prince » et on s'écarte de son chemin en faisant des courbettes. Voilà un gars qui a connu mille batailles, qui a souffert mille blessures et tué mille ennemis. Il a vu mille amis mourir sous ses yeux. Enfin, au moins un, c'est dans l'intro du jeu. Intro qui, au passage, n'a rien à voir non plus avec les cinématiques du premier épisode (Les Sables du Temps, pas l'original de 1989. Suivez un peu, c'est pourtant simple !). En fait, ni le design, ni les graphismes n'ont plus rien en commun : sang, crasse et sueur, décors sombres et torturés. Même le fameux sable du temps, autrefois brillant comme des paillettes d'or, ressemble maintenant à du bête sable importé de Berk plage.

Du féerique désenchanté...

Pourtant, l'atmosphère n'en est pas devenue réaliste pour autant, Prince of Persia 2 reste bel et bien féerique. À l'image du prince, seul face à son destin. Et c'est pas glorieux, vu que ce dernier consiste tout simplement à mourir, une punition divine et ultime liée à tous les tracas donnés à l'espace-temps (pauvre bête). Il ne faut pas disperser le sable magique à travers l'univers, ni jouer à Stop-Rewind-Play toutes les cinq minutes avec la dague : c'est mal, un peu comme croiser les flux dans Ghostbusters. Prince, lui, il est 'achement désolé. Même que si on pouvait rappeler à sa niche l'horrible Dahaka, sorte d'incarnation du Destin venue lui botter le cul jusqu'à ce que mort s'ensuive, il ne



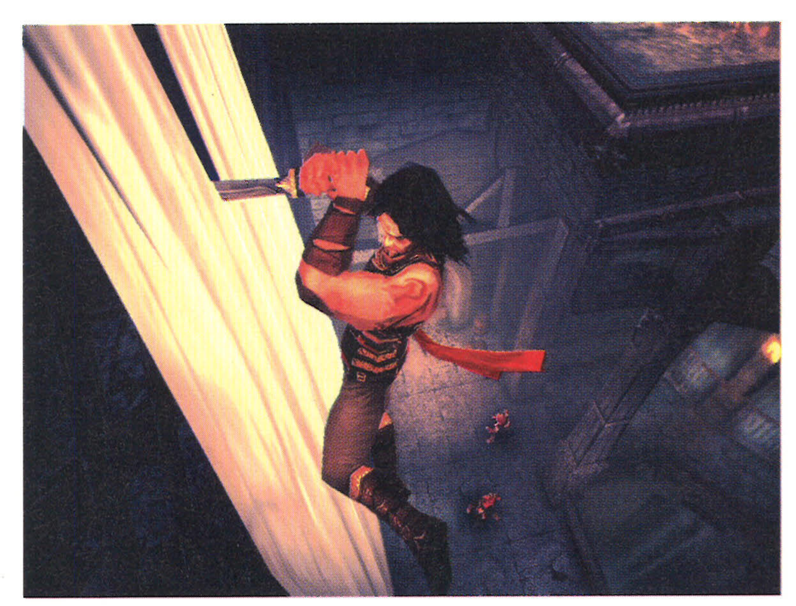
Alfred Hitchcock aura-t-il influencé les designers ?

Les Perses sont fourbes et n'hésitent pas à frapper dans le dos.



GENRE : ACTION BONDISSANTE
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT MONTRÉAL/CANADA
SORTIE PRÉVUE : Q4 2004


PERSIA 2 PRINCE OF PERSIA 2 PRINCE OF PERSIA 2
PRINCE of PERSIA



Les tentures sont capables de freiner une lame plus aiguisée qu'un rasoir. Ça, c'est du tissu de qualité !

Prince Rasoir

Quand on croit avoir tout vu, genre Lara Croft en vendeuse de bagnoles, on peut toujours compter sur le marketing pour une bonne surprise hilarante. La preuve, voici le pack Gillette « Prince of Persia ». Non, vous ne rêvez pas, ce n'est pas un fake. Sacré Ubi Soft, c'est assez énorme comme coup de pub ! La boîte contient un CD collector avec les versions complètes des deux premiers opus de l'ancienne série, de même que la démo des Sables du Temps. Cela dit, ils ont intérêt de vendre les stocks avant la sortie de PoP2, parce que le prince n'a plus la tronche d'un jeune premier bien propret. En tout cas, la pub ne dit pas si on peut boire l'eau de rasage pour soigner les coupures.

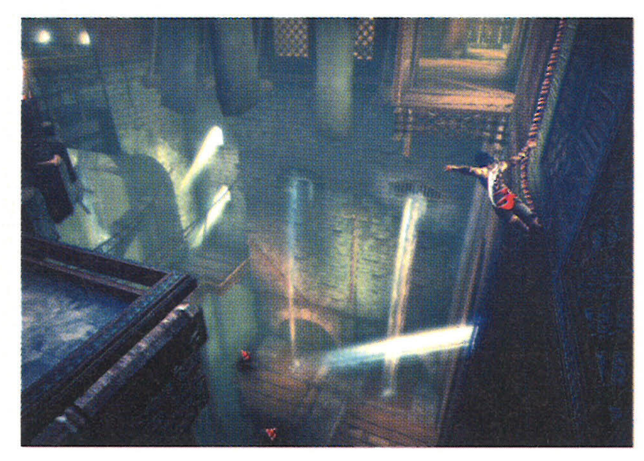


le referait plus jamais, promis juré. Pas de pot, la justice divine ne l'entend pas de cette oreille – ni de l'autre – et vogue la galère. C'est d'ailleurs en bateau que le héros du goûter (ah c'est pas le même ?) va débarquer sur « une île maudite, abritant les pires cauchemars de l'humanité », dixit le marketing ; et ils s'y connaissent. Pour quoi faire ? Je n'en sais pas plus, si ce n'est qu'il y trouvera sa seule chance de survie. Personnellement, j'ai pu visiter les abords de l'île et quelques intérieurs absolument magnifiques, remplis des pièges, crevasses et autres mécanismes mortels habituels. Son Altesse est donc bien partie pour escalader, sauter, courir sur les murs et cabrioler comme à l'accoutumée. Du fait des graphismes plus fouillés et complexes, le chemin à suivre ne m'a plus paru aussi évident qu'avant. C'est flagrant dans le cas des petites corniches qu'on ne repérera pas forcément au premier coup d'œil. Cependant, le joueur de SdT (les Sables du Temps, ou SoT pour the Sands of Time en V.O.) lambda ne devrait pas être trop perdu dans cette suite. La prise en main reste inchangée et donc excellente. On bondit de mur en mur avec quelques pressions sur un seul bouton. Un coup sur « attaque » et le Prince dégaine son sabre, le plante dans la bannière devant laquelle il passait en planant et descend le long du mur avec aisance, découpant proprement le tissu jusqu'en bas. Arrivé là, on s'attendrait presque à entendre le « coupez ! » d'un réalisateur de films. Vous l'aurez compris, ce petit mouvement est une nouveauté très attendue, la seule que j'aie pu voir dans la catégorie acrobatie.

« Here comes a new challenger ! »

Voyons maintenant un combat typique, au joypad : trois types encerclent le prince, qui dégaine son arme. Pour l'instant, c'est simple : les bases sont toujours présentes à l'identique. L'attaque s'effectue avec un bouton, plus une direction pour viser l'une ou l'autre cible à la suite. Le joueur enchaîne ainsi les ennemis et pare en temps voulu avec un autre bouton. La parade peut aussi être suivie d'une contre-attaque bien vicieuse qu'il faut placer au bon moment. Si le prince est touché et tombe au sol, il peut encore se protéger des coups. Tout ça, on connaît. Une fois remis sur pied, le prince peut sauter sur la tronche des gars dans son style si connu, mais cette fois c'est pour se propulser bien plus loin et attaquer une cible tout à fait différente. On peut donc s'attendre à des échanges toujours plus bondissants. Enfin, on se souvient de la dague du temps, assez pratique pour se débarrasser rapidement d'un ennemi. Oui, mais là, de dague, point. Ce coup-ci, avec le même bouton, on se fait juste un petit saut par-dessus la cible, finger in ze nose. Et c'est là que ça devient surpuissant. Tout d'abord, l'action peut se finir rapidement en projection. À moins que vous ne frappiez l'adversaire dans le dos. C'est pas original, mais un coup bien placé sur un personnage quasi-mort provoquera une décapitation nette et sans bavure. Ou bien, vous exécutez une prise solide de dos, après lui avoir asséné un bon coup dans le tibia (ou est-ce le fémur ? En tout cas, ça fait crac !). Dans cette posture délicate, l'otage pourra vous servir de bouclier, sauf si vous décidez de vous en débar-

Certaines acrobaties se feront sur le fil du rasoir. Heureusement, le timing des actions est toujours aussi permissif.





Les combats m'ont semblé plus lents et surtout moins confus qu'avant.

rasser en le tranchant en deux au niveau du tronc. Puisqu'on vous dit que c'est plus gore qu'avant ! Avec un peu de pratique, on accumule les figures de style époustouflantes et je ne les ai pas encore toutes vues. Comme je suis un dieu, j'ai réussi un coup dont Jean Nicolas, le démonstrateur, était persuadé qu'il ne figurait pas dans la version PS2 à laquelle on a joué : vol d'arme avec décapitation. Ça rappelle beaucoup les prises de jeux comme Soulcalibur et c'est terriblement jouissif. Ensuite, le prince continue de se battre avec les deux armes. Si ce n'est pas votre style, débarrassez-vous du surplus. Un sabre se plante très bien dans un abdomen, lorsqu'il est lancé avec force à moins de dix mètres de distance. Et vous, vous pourrez à nouveau virevolter aisément.



Gillette ! La décapitation au masculiiiinnn !

Des plaies et des bosses

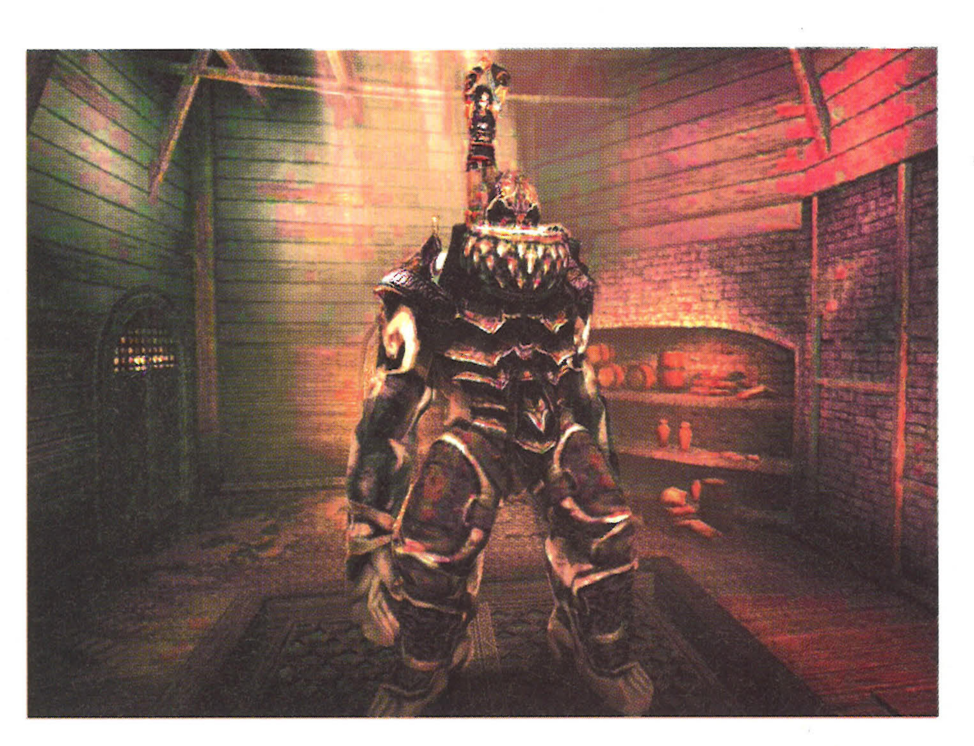
Qui dit « explosage » de sbires dit boss de fin de niveau. Et qui dit boss, dit tactiques spéciales. Bah ouais, ça manquait dans le premier Prince of Persia et on a gueulé comme les bons relous que nous sommes. Bonne initiative, puisqu'Ubi Soft Montréal semble à l'écoute. Bref, les Boss, c'est cool, c'est gros. J'en ai vu un et je lui ai poutré la face. Un truc qui faisait trois fois ma taille et qui essayait de me piétiner. Moi, le prince de Perse, me piétiner ? Il rigole ou quoi ? J'ai roulé-boulé entre les jambes de ce balourd avant de lui taillader les pieds avec hargne. Pique, pique, pique, roulade. Oui, faut pas trop traîner dans le coin parce qu'il frappe très fort ce gros tas. Allez, on y retourne. Pique, pique,... Finalement, le monstre faiblit et met un genou à terre. C'est le moment de lui grimper sur le dos. Évidemment, ça l'exaspère et il essaye de vous choper pour vous faire faire ami-ami avec le mur d'en face. Il faut donc bien surveiller ses mains pendant qu'on lui cisaille la jugulaire, afin de se mettre à l'abri au moment opportun. Un coup à gauche ou un coup à droite, selon les besoins, et on est sauvé. Si tout se passe bien, le boss se fatigue de ce petit jeu et, las, vous laisse planter votre lame dans sa nuque fragile. Couic. Moi, j'ai réussi du premier coup, comme un pro. Bon, O.K. on m'avait montré la technique auparavant. C'est forcément plus dur de com-



Les affrontements à deux armes contre une sont déconseillés aux « machairophobes ».



Le boss dont je vous parlais vous fera perdre la moitié de votre vie au moindre effleurement...



... C'est pourquoi la pitié ne sera pas de mise au moment fatidique.



Encore un méchant rasé de près !



Lorsque l'on a suffisamment tapé sur un ennemi, il prend la position dite « de la souffrance ». Mais surtout il change de couleur, c'est le signal pour un finish bien violent.

Au secours les gars, ce gros psychopathe m'a chopé le bras. J'ai peur !



prendre tout seul les différentes étapes. N'empêche, je suis vraiment trop fort. C'est bien la sensation de puissance revendiquée dans Prince of Persia que l'on retrouve ici. En tout cas, Ubi Soft Montréal affirme avoir multiplié les streums dans ce genre-là, avec leurs tactiques propres, et on peut espérer quelques grands morceaux de bravoure dans PoP2. Quoique, j'ai entrevu la tronche du méchant Dahaka pendant une cinématique, ça ne donne pas envie de l'inviter prendre un café.

Non à la ghettoïsation

Un autre reproche sur les Sables du Temps très en vogue chez les gamers : le cloisonnement du gameplay. Quand on ne pirouettait pas à tout va dans les phases de plate-forme, on bagarrait pendant un bon moment dans celles d'action. Et ainsi de suite, de façon bien séparée. Dans PoP2, les deux aspects seront plus imbriqués. Il faudra mélanger cascades et mêlée, ce qui a permis aux développeurs de mettre au point quelques mouvements tout ce qu'il a de plus merveilleux. Imaginez mon émotion et mes grands yeux mouillés de larmes quand j'ai vu le Prince agripper un poteau d'une main, tournoyer autour en sortant sa lame effilée de l'autre, faisant ainsi voler deux têtes ahuries dans un mouvement fluide et décontracté. Et ça, ce n'était qu'un script de démonstration, la version présentée n'offrant pas encore l'animation requise. Vous allez me dire : ah ouais, mais c'est peut-être du pipeau, faut le voir en vrai, etc. Certes. Et si je vous dis qu'un peu plus loin, je fais mon footing à l'horizontale au-dessus d'une crevasse en évitant les pales d'une espèce de moulin et qu'en arrivant de l'autre côté j'en profite pour décapiter un type qui traînait là bêtement. Ah ça fait baver, n'est-ce pas ? Le mec, il est là peinard et tout, genre il fait sa ronde ou quoi que ce soit que ces gars-là fassent dans le coin. Et v'là t'y pas qu'un prince de Perse déboule en courant sur le mur, un cimeterre à la main et ssshouich, plus de tête. Si c'est pas con, la vie... Voici donc deux mouvements combinant plate-forme et combat. J'espère bien que ce ne seront pas les seuls, parce que des moments aussi grandioses, j'en veux plein !

Cap sur la baston

Bon là, je crois que vous avez compris que PoP2 sera designé sous le signe du combat. Faut dire que le reste était déjà pas mal au point. Il est clair que l'on retrouvera tous les éléments de gameplay présents dans le premier, comme les énigmes, mais je n'en ai pas vu dans cette démonstration. Pas plus que je n'ai vu Farah, la princesse collante. On nous promet néanmoins l'intervention d'un personnage féminin « qui ne manque pas d'atouts » au cours de vos nouvelles aventures. Farah ou pas, j'attends de voir ça ! Déjà que le moteur 3D nous en met plein la vue : flou, effet de halo, transparences... Ces techniques m'ont un peu rappelé le style utilisé dans Guild Wars. On ne connaît certainement pas encore toutes les nouveautés, ni tous les ennemis (pas vu les fameux méchants aussi excités que le Prince et capables des mêmes cascades sans doublures), mais l'ambiance hyper travaillée de Prince of Persia 2 suffit à exciter mon imagination et mon impatience. Si le vent de la révolution n'a pas encore daigné s'intéresser à ce titre d'Ubi Soft Montréal, celui du perfectionnisme doit vraiment être à bout de souffle.

- Pour mes dessous de bras, je préfère l'épilation.
- Ah ouais pas mal.



Interview

Comme j'avais encore plein de questions en tête sur PoP2, je les ai posées directement à Yannis Mallat, le producteur du titre. Eh ben c'est pas facile de lui tirer les vers du nez, à ce bougre-là.





Le prince a perdu son innocence dans les bras de Jade, le moteur 3D du premier PoP. Voici un petit comparatif pour vous rafraîchir la mémoire.





Joystick : Commençons par ce qui frappe le plus au premier coup d'œil : le design. Pourquoi une évolution aussi radicale ?

Yannis Mallat : Très tôt dans la conception, nous avons axé notre développement sur les expériences et les différentes émotions que nous voulions faire ressentir au joueur. D'une part, le sentiment d'oppression et d'autre part, le sentiment de puissance. Nous avons traduit cela concrètement avec un scénario très riche et très angoissant dans lequel le joueur devra se sauver d'une mort inévitable dans un univers plus noir, plus menaçant. Nous avons donc défini des tons, des lumières et des ambiances très différents de PoP-SoT. Ainsi que des ennemis redoutables, plus impressionnants. Bien sûr, nous donnons au joueur les moyens de faire face à ce nouvel environnement hostile. Le nouveau Prince est plus mûr et plus dur. Il a acquis une expérience dans le combat qui lui permet d'assener des coups plus assurés et plus violents. Ensuite, le nouveau système de combat offre la possibilité de définir son propre style. Il était important pour nous que le joueur, au travers du maniement du Prince, ressente un réel sentiment de puissance et de liberté.

Le Prince semble toujours aussi « poseur ». Y aura-t-il cependant des répliques et des réflexions un peu moins adolescentes ? La voix de doublage sera-t-elle plus mature ?

YM : Le Prince est un personnage sûr de lui, qui n'hésitera pas à provoquer ses ennemis. Il a vieilli depuis les aventures de PoP-SoT. Il est désormais plus adulte, et son caractère s'est renforcé. Les dialogues, mais surtout son attitude, exprimeront cette évolution et bien entendu le doublage sera adapté en conséquence.

Pouvez-vous nous parler de vos influences pour le scénario ?

YM : Concernant le scénario et l'atmosphère générale du jeu, nous nous sommes surtout tournés vers les films d'angoisse voire d'horreur. Nos sources d'inspiration ont été très diverses : « Alien » en est un bon exemple avec son atmosphère haletante, inquiétante… Des films épiques comme un « Lord of The Rings » avec ses univers si fascinants, ou encore quelques artistes d'inspiration gothique, tels que Brom, nous ont aussi beaucoup apporté, tout comme la réalité du monde antique perse. Sur le plan des combats et leur mise en scène, nous nous sommes surtout inspirés des films de cape et d'épée et des films de Hong Kong.



Retrouvez Yannis et des images qui bougent de PoP 2 sur le DVD.

Je n'ai aucune idée sur la façon dont sera géré le sable du temps dans cet épisode. Et vous ?

YM : Un peu quand même. Nous souhaitions avant tout enrichir les utilisations possibles du temps, et surtout inciter fortement le joueur à les employer. Imaginez attaquer une horde d'ennemis dont le temps est ralenti alors que vous attaquez toujours à la même vitesse ; vous décuplez votre potentiel d'attaque. C'est l'une des utilisations possibles.

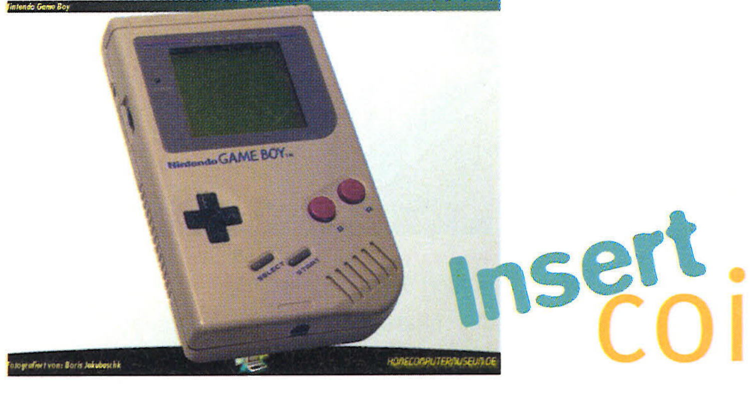
Casser des tonneaux et des vases, ça ne servait pas à grand-chose dans SoT. Qu'en est-il dans PoP2 ?

YM : À partir du moment où vous donnez une arme à un personnage dans un jeu, les joueurs veulent l'utiliser sur tout ce qui les entoure et que cela ait une influence. Casser des objets c'est simple et finalement, ce ne sera peut-être plus si futile que ça....

À part ça, sans rire, c'est réellement le moteur Jade que j'ai vu tourner là ?

YM : Eh oui. Le moteur Jade, un moteur développé par les studios d'Ubi Soft, est exceptionnel. Déjà sur PoP-SoT, les capacités techniques des consoles avaient été quasiment atteintes. Sur PoP2, nous avons revu notre façon de construire les niveaux, nous avons optimisé le moteur pour gagner en performance… Au final PoP2 devrait se positionner comme un des plus beaux jeux sur les consoles actuelles et PC.





Insert coins to Continue

On savait les Gameboy très en vogue dans les milieux de la musique électronique allemande (même les illustres Mouse on Mars se sont fendus d'un album composé sur l'engin de Monsieur Nintendo). On va désormais avoir droit, dans un tout autre registre, aux Gameboy électrocardiogrammes. Il suffit de lui insérer une cartouche spéciale, bricolée par des étudiants strasbourgeois, d'y relier des électrodes et hop, le tour est joué : on peut suivre les battements du cœur du patient en temps réel, comme avec un vrai tamagoshi. Et vu qu'il n'y a pas de modification matérielle sur la machine, une fois que le cœur a cessé de battre, ben ça redevient une console tout à fait ordinaire.



DITO

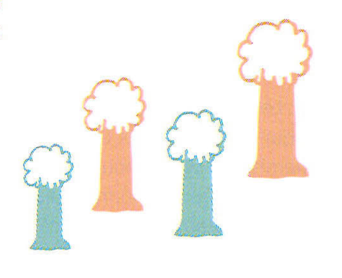
Caféine

J'aurais aimé vous dire que les vacances seront trop courtes pour profiter de la tonne d'excellents jeux qui arrivent. Que tout éloignement avec votre machine chérie sera un crève-cœur, que vraiment la plage aura du mal à rivaliser avec votre souris. Mais non. À moins d'avoir une pile de jeux en retard, ce n'est pas avec la production du mois que vous éviterez les coups de soleil. L'approvisionnement sera maigre en juillet/août – seulement 11 tests dans ce numéro, avec en prime un nombre de mauvaises notes assez effrayant – et certaines stars attendues au tournant ont bel et bien raté le virage : Thief 3, alias Dark Project : Deadly Shadows, déçoit. La larme à l'œil, Atomic a pris soin de détailler sur six pages sa liste de doléances en concluant sur une note que certains ne manqueront pas de trouver trop haute, mais que les fans de la série comprendront. Dans un registre tout à fait différent, je précise que, oui, nous sommes au courant que Prince of Persia 2, le vrai, est sorti il y a bien longtemps, mais comme Ubi Soft n'a toujours pas trouvé de sous-titre pour remplacer Les Sables du Temps au moment où nous mettons sous presse, va falloir faire avec. J'allais oublier de faire un peu de pub éhontée pour notre hors-série multijoueur, en kiosque jusqu'à fin juillet. Outre le DVD gargantuesque, je signale aux frileux du MMORPG qu'il y a dedans un dossier de vingt pages pour découvrir cet univers un peu à part dans le monde du jeu vidéo, ainsi qu'un lexique complet pour décrypter le langage des vieux routards qui hantent les serveurs depuis des années. Eux, ils savent que nous sommes en été juste parce qu'il faut fermer les volets pour éviter les reflets sur l'écran...

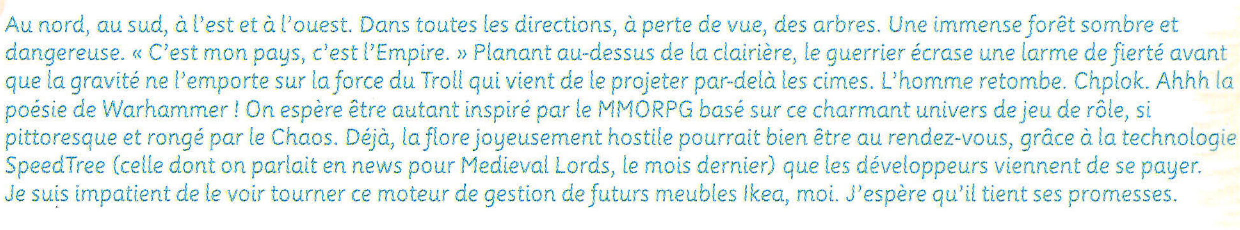
JOY et vous

Et hop, grâce à un lecteur fortuné (ou très doué avec Photoshop), voici le premier Joystick au Japon ! Le monsieur est d'ailleurs tellement fan du pays qu'il nous en tartine des pages entières sur son site perso : http://himeji2004.free.fr/. Voilà, comme ça, je lui fais sa pub. Les autres, continuez à nous envoyer vos clichés à joystick@futurenet.fr.

Figure n°15 LE MÉLÈZE







Au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Dans toutes les directions, à perte de vue, des arbres. Une immense forêt sombre et dangereuse. « C'est mon pays, c'est l'Empire. » Planant au-dessus de la clairière, le guerrier écrase une larme de fierté avant que la gravité ne l'emporte sur la force du Troll qui vient de le projeter par-delà les cimes. L'homme retombe. Chplok. Ahhh la poésie de Warhammer ! On espère être autant inspiré par le MMORPG basé sur ce charmant univers de jeu de rôle, si pittoresque et rongé par le Chaos. Déjà, la flore joyeusement hostile pourrait bien être au rendez-vous, grâce à la technologie SpeedTree (celle dont on parlait en news pour Medieval Lords, le mois dernier) que les développeurs viennent de se payer. Je suis impatient de le voir tourner ce moteur de gestion de futurs meubles Ikea, moi. J'espère qu'il tient ses promesses.

Gardez la monnaie

Ça y est : on va pouvoir faire du business avec les martiens ! Enfin, dès qu'ils arrivent quoi. Mais c'est bon, on est prêt, on a la monnaie qui va bien. Le Galacto, que ça s'appelle. De la monnaie pour E.T. gravée par quelques allumés, observateurs d'O.V.N.I. chez l'Oncle Sam. On ignore encore si la Banque Mondiale, dans un accès de grand n'importe quoi, va valider la chose. Mais pour l'instant, même si la monnaie circule déjà entre amateurs de soucoupes, dans la vraie vie des gens qui ont un cerveau en marche, ça vaut juste que dalle. Selon Kiril Kenew, responsable de cette foooormidable idée, « les aliens attendent juste qu'on arrête de se taper dessus pour venir faire du commerce avec nous. Autant qu'il y ait déjà une monnaie officielle de l'espace. » Oui, c'est une super bonne idée, ça, Kiril. Comme ça, quand les vilains envahisseurs qui nous observent en fourbes depuis des années viendront enfin au contact, on pourra leur payer une tournée avant qu'ils fassent exploser la planète avec un gros rayon rouge.



Pipe, violon et opium sur PC

Vous vous souvenez peut-être de Voyage au centre de la Terre, le jeu d'aventure de Frogwares ? C'était pas super réussi, on espère donc que leur prochain titre, Sherlock Holmes : The Silver Earing, sera un peu plus abouti. Frogwares continue de s'intéresser aux écrivains du XIX[e] siècle, ce qui dénote un bon goût indéniable. Par contre, une réalisation du XXI[e] serait la bienvenue, un gameplay raté ayant complètement plombé leur dernier titre. L'histoire commence par une mort mystérieuse à élucider : un important industriel succombe à une étrange blessure, en public, lors d'une soirée de gala qu'il a organisée pour dévoiler les projets de son entreprise. Le jeu vous donnera le contrôle du fameux détective, mais aussi de son non moins fameux assistant, le docteur Watson. Il paraît qu'un « fan » a écrit le scénario, ce qui, bien entendu, ne veut absolument rien dire. À la limite, si on nous avait dit George Lucas, on aurait un petit peu eu peur. Mais là non, tout roule. On verra bien si le résultat est à la hauteur. Compléments d'enquête sur www.sherlockholmesgame.com.



Télex



Focus fait des cadeaux. Ses anciennes gloires (Cossacks : European Wars et Sudden Strike) sont à moins de 10 euros chacune.

small is beautiful

Voilà que le site www.DVDfr.com cherche encore des poux dans la tête de Disney, à cause de quelques images modifiées. On connaissait la soi-disante censure exercée sur le DVD de l'intégrale Tex Avery, c'est au tour du collector du « Monde de Nemo » d'être revisité par les doigts de fée de ce gentil marchand de rêveuh. En bonus, le court métrage « Knick Knack » (1991) nous montrait une belle femme en maillot de bain et une sirène, avec toutes deux une poitrine plus que généreuse. Bon, ben, ils ont viré les gros seins. Et alors ? Tout ce que ça montre, c'est que Disney préfère les petits seins et je les comprends ! Il n'y a rien de politiquement correct dans le fait de ne pas aimer les gros trucs et de le faire savoir, au contraire. C'est pour ça qu'ils n'ont pas voulu distribuer le film du gros Moore, d'ailleurs. Censure ? Fascisme idéologique ? Bah, vous voyez le mal partout...

Sunny MIAMI

Sunny MIAMI

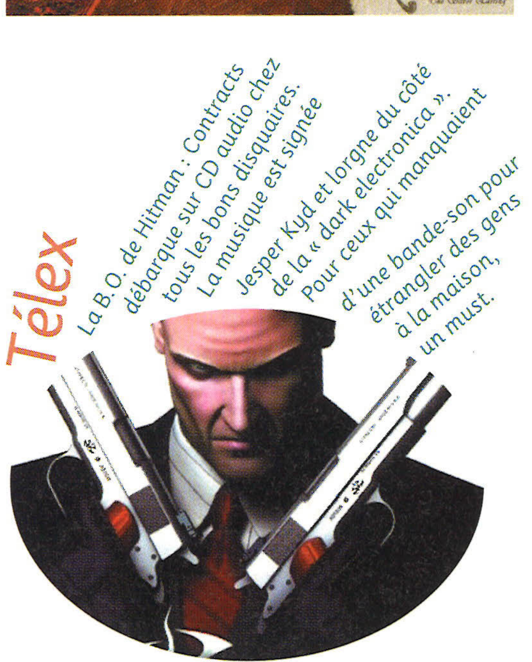
BAH OUI, ILS TROUVAIENT QUE LES ANCIENNES ÉTAIENT TROP VOYANTES

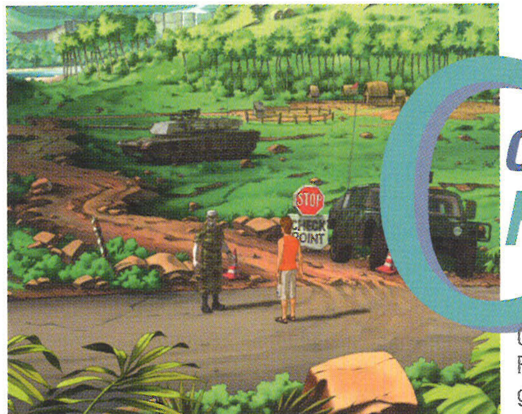


small is beautiful

Télex

La B.O. de Hitman : Contracts débarque sur CD audio chez tous les bons disquaires. La musique est signée Jesper Kyd et lorgne du côté de la « dark electronica ». Pour ceux qui manquaient d'une bande-son pour étrangler des gens à la maison, un must.

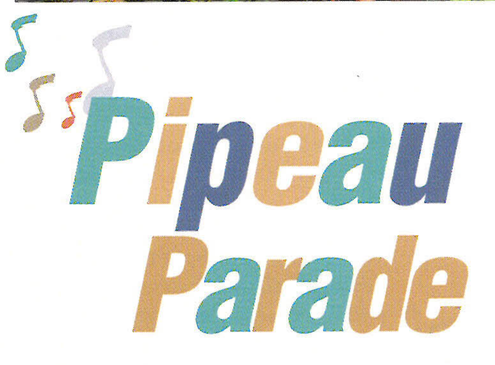






Cours, Forrest ! Cours !

Chic alors, les premiers screenshots de Runaway 2 viennent d'arriver. À part ça, pas grand-chose à en dire : le héros insipide du premier épisode est de retour, on l'espère plus en forme, le jeu sera manifestement toujours en 2D et on n'a pas la moindre idée de ce qu'il va raconter, ni s'il sera bien, ni si les développeurs meurent dans d'atroces souffrances à la fin… Mais on le suit quand même, au cas où j'aurais fait mon deuil du genre trop tôt.



Pipeau Parade

Alors, ça y est, l'E3 est terminé et comme chaque année, on ne peut pas passer à côté des nombreux « E3 awards » distribués par certains sites et magazines spécialisés. On apprend ainsi qu'Ubisoft en a récolté un paquet : Prince of Persia 2, Splinter Cell 3, Everquest II… Bref, que des jeux pas sortis, pas finis et auxquels ils n'ont probablement pas pu toucher plus de cinq minutes. À ce stade-là, ce n'est plus du journalisme, c'est de la voyance. Et ça, on a beau essayer de faire pareil avec notre Fumble radioactif, ça marche juste pour repérer le rayon spiritueux dans n'importe quel supermarché terrien.





La cuvette qui saoule

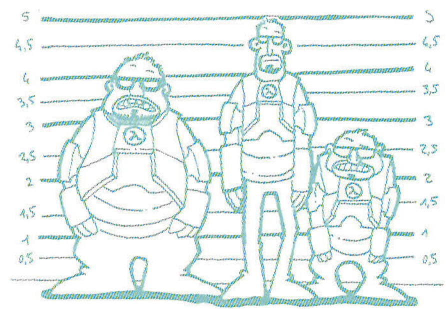
Imaginez-vous saoul comme un cochon, en train de tituber vers les toilettes parce que bon, après la dixième bière, faut y aller. Dans un éclair de lucidité, vous relevez la cuvette… Et là, stupéfaction, une voix féminine s'adresse à vous : « Bonjour, qu'avez-vous en tête, là ? Remettez le siège en place, vous n'allez certainement pas uriner debout… Vous allez en mettre partout… » La réaction est immédiate : vous videz votre vessie dans, sur et autour des gogues, en hurlant que « Je fais ce que je veux avec ma $%x@, espèce de #&!§ù* !! ». Vous accompagnez ce message diplomatique de plusieurs coups de pied dans la cuvette avant de déverser le contenu de votre estomac sur le réservoir et de vous endormir par terre. C'est pourquoi Alex Benkhardt, Allemand et inventeur du « WC Ghost », bidule parlant qui se colle sous la lunette des toilettes, tente de vendre son gadget en Angleterre, au Canada et en Italie, mais pas en France. Aucune chance de succès.

L'espoir fait vivre L'espoir fait vivre L'espoir fait vivre L'espoir fait vivre

Ça faisait longtemps qu'on ne nous avait pas fait le coup du Diablo dans l'espaaaaace. La dernière fois, c'était avec Harbinger et bon, on aurait préféré l'éviter. Ce coup-ci, c'est Nobilis qui nous annonce Space Hack, un RPG action de chez Rebel Mind (www.rebelmind.com). Mais si, vous connaissez : ce sont les mecs qui ont fait Grom. Mais siiii, le Diablo-like qui s'était payé un 2 en intérêt dans le Joy 146… Ouch. Bon O.K., laissez tomber. Qui sait, ils ont peut-être appris à faire un jeu depuis ? Après tout, ça demande combien de neurones pour comprendre que des jolis graphismes ne suffisent pas ? Pas tant que ça ! C'est plein d'aliens, de vaisseaux, d'armes… Allez, soyons optimistes, ça pourrait se révéler rigolo à jouer ! Et puis il fait beau ! Et c'est les vacances ! La vie est belle ! Non, laissez-moi rêver, laissez moi courir nu dans la montagne ! Non, pas la piqûre !

Aïeeee.

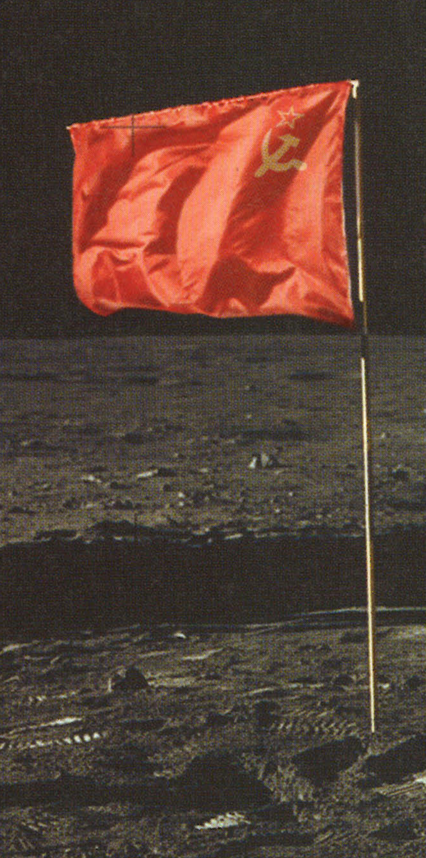




Plusieurs suspects viennent d'être arrêtés aux quatre coins de la planète, dans le cadre de l'enquête sur le vol du code source d'Half-Life 2. Le jeu, lui, court toujours.

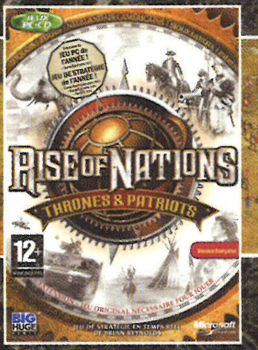
Télex

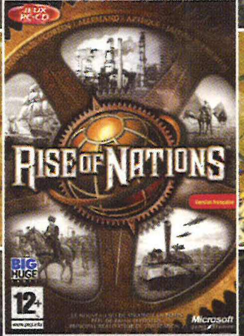












Du Nouveau Monde, à la guerre froide, en passant par Napoléon ou Alexandre le Grand... Du socialisme au capitalisme, et du despotisme à la République... Choisissez votre mode de gouvernement et une des 6 nouvelles nations (Américains, Néerlandais, Perses, Indiens...) pour l'amener à son apogée et à une domination totale... Que ce soit en mode solo ou multijoueur, préparez-vous : *Thrones and Patriots*, l'extension officielle de *Rise of Nations*, l'un des meilleurs jeux de stratégie sur PC, arrive. Toute l'histoire de l'humanité est entre vos mains. Extension, jeu original nécessaire pour jouer. ***www.microsoft.com/france/jeux/thronesandpatriots***

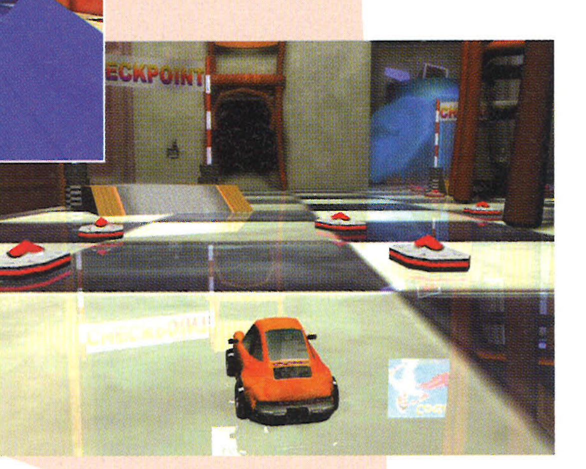






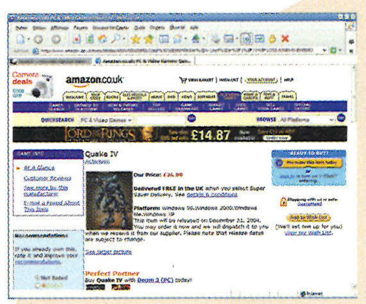
Les tutures de mon enfance

À l'E3, on ne rencontre pas que des gros éditeurs nantis qui se la pètent dans des stands démesurés, blindés de boules à facettes et autres bombasses en petite tenue. Il y a aussi de petits développeurs, au fond d'un bureau minuscule, dans une arrière-salle sombre, qui agitent les bras frénétiquement pour se faire remarquer. Tenez, prenez Load Inc (www.loadinc.net) par exemple : des anciens d'Ubi Soft (Pod, notamment) qui bossent en ce moment sur Mad Tracks, un petit jeu de voitures pas comme les autres. En effet, pas question ici d'enfoncer l'accélérateur en permanence, il vous faudra remonter un petit ressort à intervalles réguliers pour gérer la propulsion de votre bolide. Le prototype qu'on nous a montré était plutôt fun, avec des bons gros morceaux de Renderware dedans et quelques modes de jeu originaux. Le projet en est encore au premier stade de développement et ne devrait pas être finalisé avant un an. Mais les gens de Load Inc. cherchent déjà activement un éditeur. Si vous avez un bon pactole qui pionce et une furieuse envie de rejoindre la grande famille du jeu vidéo, foncez, ils n'attendent que vos sous.





Si vous avez toujours rêvé d'être George W. Bush, vous êtes un grand malade. Mais on a peut-être de quoi vous soigner. Aux commandes de The Political Machine, vous allez pouvoir revivre les plus mémorables campagnes électorales américaines de ces dernières années. Vous pourrez bien entendu jouer des morts, puisque Ronald Reagan sera également de la partie. Le concepteur du jeu annonce que son bébé nous permettra de mieux comprendre les obscures intrigues politiques qui se trament dans l'ombre des partis. Du coup, Disney a immédiatement annoncé qu'ils refuseraient de le distribuer. Ça tombe bien, on ne leur avait pas demandé : Ubi Soft s'en charge. Pour le moment, les screens sont très moches et comme c'est développé par Stardock Corporation (Galactic Civilizations), on va attendre un petit peu avant de sortir le Stars & Stripes.



Achetez demain, payez AUJOURD'HUI

Sur Amazon, la vente pro-active n'est pas un vain mot qu'on balance lors des soirées d'entreprise pour faire genre. Non, on prend ça très au sérieux. C'est pourquoi on peut déjà se procurer sur leur site une version définitive de Quake 4 (toujours annoncé pour fin décembre 2004, dans le monde réel) pour la modique somme de 40 euros. Je ne sais pas très bien comment ça fonctionne. Je suppose qu'ils mettent leurs clients dans des DeLorean et les balancent six mois plus tard où une hôtesse en petite tenue leur remet leur jeu. Ou alors, ils attendent patiemment trois ans que le jeu sorte enfin pour de vrai et l'envoient à l'acheteur. Oui, ça me paraît plus logique. Enfin, cela dit, même dans le doute, quand on voit que les clients d'un Quake 4 ont aussi craqué pour Duke Nukem Forever, Half-Life 2 et S.T.A.L.K.E.R., on est rassuré, on file son numéro de CB.

Patron, un verre de rouge et un petit jaune !

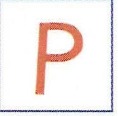
Aux États-Unis, on aime bien exposer au grand public les torts et les méfaits des gens pas tout à fait moraux. Ça excite ceux qui aimeraient en faire autant. Par exemple, en Ohio, une nouvelle loi fait tomber l'opprobre du peuple sur les conducteurs condamnés pour avoir roulé en état d'ivresse. Ils seront désormais obligés d'utiliser une plaque d'immatriculation spéciale, écrite en rouge sur fond jaune. C'est carrément humiliant, surtout pour la famille du fautif qui n'a peut-être pas le temps de changer de plaque à chaque fois qu'elle veut utiliser la bagnole. Enfin, aux States, hein… Ce ne sont pas toujours de fins psychologues. Et puis chez nous, ce n'est pas mieux. Pensez au rouge sur vert pour dénoncer les membres du corps diplomatique, ces pédants qui se croient tout permis dans leurs jaguars. On a même le rouge sur blanc pour repérer les Belges, célèbres amateurs de bonnes bières. Quant aux diplomates belges…



Départ d'incendie suite à l'explosion d'une voiture dans une arrière-cour. Une nouvelle mission pour nos valeureux pompiers.

>Genre : Simulation de pompier
>Éditeur : Focus
>Développeur : Monte Cristo/France
>Sortie : Octobre 2004

FIRE DEPARTMENT 2



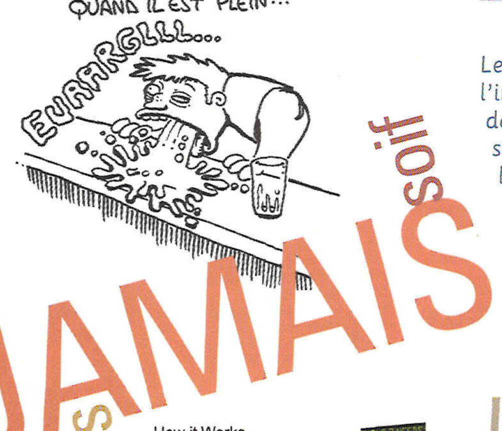
Pompier, c'est un peu comme testeur de jeux vidéo : c'est le métier d'une vie, le genre de profession qu'on exerce toujours par passion plus que par opportunisme, tant les conditions de travail sont rudes et le danger omniprésent. Cependant, vous rêvez de faire craquer les gonzesses avec un bel uniforme mais n'avez aucun désir de prendre des risques ? Pas de panique, Fire Department 2 revient pour vous aider. Dans cette nouvelle version, il est toujours question d'éteindre de gros incendies, mais cette fois les petites erreurs qui venaient entacher le gameplay du premier semblent être parties sous des jets d'eau à haute pression. Vos hommes sont plus autonomes : face au danger ils peuvent éteindre les flammes alentours ou même courir à travers tout le niveau pour tenter de repousser la moindre flammèche rebelle. Pour apporter un peu plus de réalisme, l'équipe s'est fendue d'un moteur de simulation de feux et fumées qui permet de se débarrasser des scripts qui encombraient péniblement le plaisir du jeu du premier opus. En bonus, des cartes plus grandes et plus dynamiques, de nouvelles unités (dont une cynophile), plus de dix véhicules, de nouveaux scénarios, un nouveau moteur 3D et tout un tas de trucs dont nous vous parlerons dans le test du jeu. Lustrez vos casques et préparez la grande échelle pour octobre 2004, date de sortie prévue.

Bishop



Bien sûr, j'ai laissé le feu se répandre à tout le quartier résidentiel sciemment. Parce que bon, c'est joli non ?





Plus JAMAIS soif

How it Works...

System monitors fluid level of glasses through wireless connection and alerts wait staff when to ask for new drink order.

Vous savez ce que c'est : vous êtes dans un troquet surpeuplé, assis tout au fond, une rangée de 10000 personnes entre vous et le bar. Alors qu'Atomic vous frappe lourdement sur l'épaule pour entamer un de ses célèbres « Je me souviens, dans les tranchées... », vous tentez d'appeler l'aubergiste. En vain. Et là (insérez un bruit de tonnerre) arrive dans son habit de lumière (insérez une boule à facettes) « LA » solution : iGlassware (musique). Amis de la science-fiction, bonjour. Voici le premier modèle de verre wireless, capable d'estimer le niveau de breuvage qu'il vous reste à ingurgiter et d'alerter le serveur si la cervoise venait à manquer. Fini donc les corvées de bar interminables, les coups de coude pour se faire une place et passer sa commande. Grâce à cette nouvelle invention, à tout moment, quelqu'un, quelque part, saura si vous avez besoin d'un « refill ». Attention toutefois aux apprentis barmen : le système ne tient pas compte des six bouteilles de brune qu'Atomic transporte en permanence dans son sac à dos.

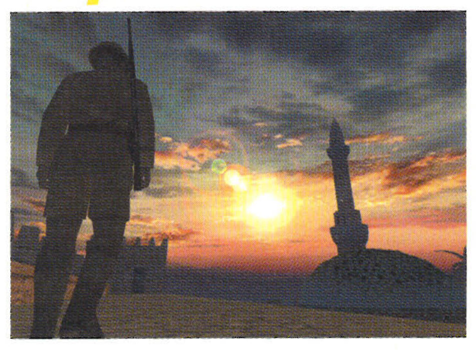
Le jeu GRATOS du mois



C'est notre bon Fumble, entre deux tartes au citron, qui nous l'a dégoté... Ça s'appelle BowMan, ça parle d'arcs et de flèches et c'est garanti 100 % anti-productivité. Quoi qu'il arrive, gardez toujours un tableau Excel ouvert pas loin. www.xeron.org/cosas/bowman/bowmanf.html

Les anglais (re) débarquent

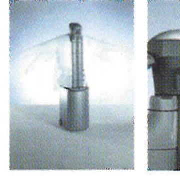
Les fans de Hidden & Dangerous 2, dont l'intarissable Blutch fait partie, vont faire des bonds au plafond en apprenant la sortie toute prochaine d'un add-on pour leur nid de bugs : Sabre Squadron. Nouvelle campagne solo, jeu en coopératif, trois nouvelles classes, une I.A. plus réaliste, etc. Bref, vous connaissez le topo : que du mieux-mieux partout. Sortie prévue à l'automne, on vous en reparle quand on l'a dans le viseur.



La phrase à la con du mois

Caféine : « Il est rigolo ce CD, il a l'air trop cuit. » *(Quand Caféine nous parle avec ses mots à lui).*

L'homme dressé repasse tout




Eh bien non, amies lectrices, c'est une fausse joie. Vous pensiez, vu le titre de cette news, que la gent masculine avait enfin appris le repassage de ses chemises grâce à un dressage intensif, à coups de cravache dans l'entre-jambe (ça marche bien pour les chevaux) ? Je parlais en fait du Dressman, un robot Siemens tout neuf sur lequel on enfile les chemises humides et froissées, un peu comme un préservatif. Dressman souffle et souffle et les gonfle d'air avec ses petits poumons en métal, pffiouuu !! Puis il les lisse et pouf, « miraikeul of love », votre chemise is ready. À 1300 euros, ce gadget est plus rapide, plus efficace, mais aussi carrément plus cher que la voisine portugaise de Bishop, dont il nous dit qu'à ce prix-là, « elle me les repasse, les plie et les range dans l'armoire pendant dix ans ». On ne sait pas par contre s'il parle des chemises ou des préservatifs... Pour ma part, le problème est résolu depuis longtemps, je ne porte que des t-shirts ! (Et je ne trompe pas ma petite amie).

C'est pas toujours les mêmes qui trinquent

Décidément, les petits coins sont à l'honneur ce mois-ci. Encore une sombre histoire impliquant des toilettes japonaises. L'une d'entre elles, à Tsukuba plus précisément, a littéralement explosé au visage d'un ado qui passait par là. On ignore encore les causes de l'incident, mais certains murmurent déjà qu'il s'agissait là sans doute d'un juste retour des choses.

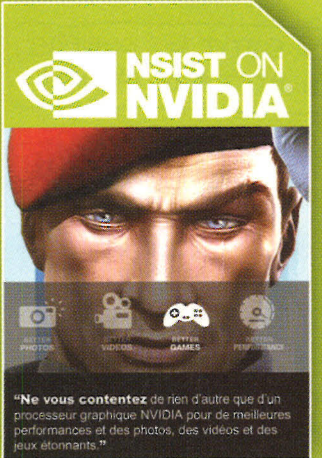


GROUND CONTROL II
OPERATION EXODUS

Il a le bon équipement pour jouer.

Et vous ?

The way it's
NVIDIA.
meant to be played™



Craquez pour les meilleurs jeux, repérables à leur logo "NVIDIA® The way it's meant to be played™*" situé au dos du boîtier:

- Les jeux les plus en vogue sont développés et optimisés sur du matériel NVIDIA.
- Grâce aux processeurs NVIDIA GeForce™ FX et GeForce™ 6800, donnez vie à des images saisissantes et à des personnages plus vrais que nature.
- Les processeurs graphiques NVIDIA constituent la plate-forme préférée des joueurs du monde entier: pourquoi pas la vôtre ?

En partenariat avec:



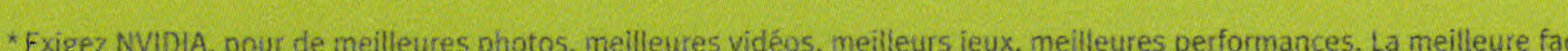




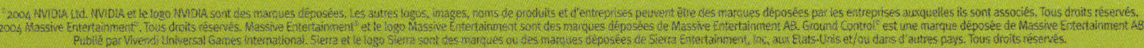




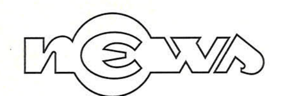
http://eu.nvidia.com



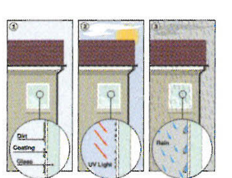








M. Propre aux Assédic



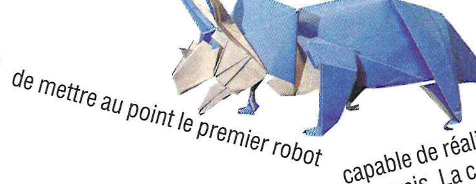
Vous connaissez le verre auto-nettoyant ? Non ? Normal, c'est tout nouveau. Comment expliquer ça ? C'est assez compliqué, voyez-vous... On met une couche de truc sur une vitre. Une très fine couche, hein, une nano-couche. Voilà, c'est nanique à mort. Et ce bidule absorbe les ultraviolets de, euh, la lumière. À ce moment, paf, photocatalyse, cassage de la saleté et voilà. Bon O.K. j'avoue j'ai rien compris au fonctionnement du verre Pilkington Activ. L'important c'est que ça marche, un peu comme le four à micro-ondes ou la bombe atomique. Et puis ce n'est pas une si grande invention que ça. Moi, j'ai mis au point la vitre jamais nettoyée depuis trois ans ; c'est tout aussi bien, moins cher et encore plus facile.

Révisionnisme ludique

Tiens, encore un jeu inspiré de la Seconde Guerre mondiale, comme c'est original. Mais c'est du wargame cette fois-ci, du bon jeu historique de puriste. Pas un vulgaire FPS où un mec seul parvient à nettoyer une ville entière, non non. Conquest of the Aegean, nouvel épisode de la saga Airborne Assault, vous permettra de revivre les grandes batailles de Grèce durant WW2. Prévu pour le printemps, le titre de Panther Games nous promet une campagne solo évolutive dont l'intrigue tiendra compte de notre réussite sur le terrain, une I.A. qui nous donnera du fil à retordre (on sait pas encore si ce sera dans le bon sens) et une volée d'autres améliorations par rapport à l'opus précédent. On aura également la possibilité d'explorer des scénarios de fiction (comme la prise de Malte, qui n'a jamais eu lieu) et de voir si, pour une fois, les nazis gagnent à la fin.

Télex





Des étudiants de Pittsburgh viennent de mettre au point le premier robot capable de réaliser des origamis. La communauté scientifique est euphorique et cherchera un intérêt à la chose dès qu'ils auront fini les caisses de champagne.

Connerie polyphonique

Petite expérience scientifique sur des vrais gens en Saône-et-Loire et plus particulièrement sur 1200 fumeurs récemment repentis. L'idée, c'est de les arroser de SMS pendant douze semaines pour les garder dans le droit chemin et les empêcher de replonger dans les affres de la clope. Des messages consciencieusement préparés par un panel de tabacologues, experts et autres spécialistes en marketing et qui s'articuleront sur trois axes : conseils, mises en garde et bienfaits. Plusieurs petits « bip bip » et mélodies stridentes par jour, équivalant à autant de messages martelés avec régularité dans le crâne de ces pauvres cobayes, déjà aux abois et sur les nerfs de ne pas avoir leur dose quotidienne de nicotine. Je ne sais pas si la méthode va porter ses fruits, mais je connais un paquet de portables qui ne vont pas tarder à faire connaissance avec des murs.



Payez-vous sa tête

Des toubibs du Kentucky viennent de faire une demande officielle auprès des responsables de la profession pour procéder aux premiers implants de... visage. L'opération n'est pas encore pour tout de suite, la requête doit encore passer sous la loupe d'un comité d'éthique. Le temps de décider si tout ça est bien raisonnable (et surtout si ça peut potentiellement générer un paquet de brouzoufs), on ne devrait pas assister au premier « transfigurage » avant un an. La bonne nouvelle, c'est que désormais il vous sera possible d'avoir la gueule d'ange de Katie Holmes, ou le rictus vaurien de Vincent Cassel. Il suffira de leur trancher délicatement la tête, en évitant d'abîmer le visage et de prendre rendez-vous chez votre chirurgien préféré avec le matos. Elle est pas belle, la vie ?



SEUL contre les CARTELS



Très discrets sur leur produit à l'E3 (on a juste pu mater la bande-annonce, et encore), les gens de Cenega se lâchent un peu et balancent les premières infos concrètes sur El Matador. Ce sera donc un titre d'infiltration à la troisième personne, dans la peau d'un agent des stups américain. Sa mission : bouffer du narcotrafiquant par paquets de douze, sans trop se faire repérer. On nous annonce que l'I.A. sera, comme toujours, balèze +1 et que les ennemis sauront prendre l'initiative et s'organiser pour vous débusquer. Les premiers screenshots ne sont pas spectaculaires, mais vu que ça ne devrait pas arriver dans les bacs avant le troisième trimestre 2005, on ne va pas trop s'avancer. Houlà non, pas de prédiction hasardeuse. Après, c'est que des ennuis…



Du bourrin. **Nitro, ni trop** peu

« Quelque part dans le futur… Un remède nommé "Healthy Family" connaît son heure de gloire auprès des personnes surmenées par le stress. Il devient la solution indispensable à leur vie… En causant tout de même de sérieux dégâts (crises de violence). Les "Soberers", ou non-utilisateurs, tentent de se préserver et évitent de plus en plus ceux qu'ils nomment les "Followers", les dépendants. Dans ce contexte de guerre des clans, et sans le savoir, le dirigeant de Golden Bell fait enlever Red Chief Chopski, fils du tueur Victor Chopski et de Maria, son épouse.» Vous vous rendez compte ce qu'on doit déchiffrer pour faire ces news ? Derrière ce communiqué de presse incompréhensible se cache Nitro Family, le jeu fun et bourrin de Delphi Eye, édité par Nobilis (www.nitrofamily.com). Après Painkiller, on pourrait rester dubitatif devant l'arrivée tardive, en septembre, de ce Serious Sam-like. Pourtant, il propose quelques innovations rigolotes, notamment le maniement de deux armes en simultané et la possibilité d'effectuer des combos spectaculaires sur les ennemis. Ça va voler dans tous les sens et exploser en l'air dans des gerbes de sang. Je suis aussi curieux de voir le multi. En tout cas, un défouloir de plus, moi, je ne suis pas contre. Ça aide à supporter le bébé du voisin.



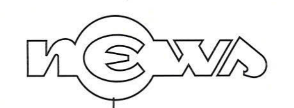




Bonne nouvelle pour Ryzom : après une annonce de report il y a quelques semaines, on apprend qu'il sera distribué aux États-Unis par Tri Synergy, qui s'était occupé outre-Atlantique du lancement d'Anarchy Online.

Supercalifragilisticexpialidocious AÏE

Qui n'a jamais voulu sauter d'un toit, d'un arbre ou d'une falaise avec pour seul parachute un parapluie ouvert ? Allez, ne soyez pas hypocrites ! Même quand on ne connaît pas Mary Poppins, l'idée nous vient facilement à l'esprit. Alors quand on est fan, ça devient une véritable pulsion. Comme pour ce Chinois qui s'est retrouvé à l'hôpital après être passé à la pratique, depuis sa fenêtre du deuxième étage. Inutile de préciser que cela ne fonctionne pas. L'homme a cru bon d'ajouter qu'il avait tenté cette cascade car il croyait que son four à micro-ondes était sur le point d'exploser. Oui oui oui… Il y avait peut-être un Gremlin dedans ? Allez, il faut vous reposer maintenant, Monsieur.



L'ALLIANCE RUGUEUSE passe à l'Est

La canicule de l'été dernier a été difficile pour les fans de jeux tactiques en Tour par Tour, à l'heure où nous mettons sous presse il semblerait qu'ils ne soient plus que six en France (dont deux plongés dans le coma). Ces rescapés devraient pourtant essayer de s'accrocher encore un peu : Strategy First a embauché une troupe de mercenaires russes inconnus pour prendre la relève de Sir-Tech et réaliser le troisième épisode de la prestigieuse série Jagged Alliance. Ils sont super forts ces russkofs : réaliser un JA 3 à la hauteur des deux premiers c'était pas assez de travail, alors en prime ils ont décidé de bricoler un mystérieux Jagged Alliance 3D. Lequel ne serait finalement qu'un simple remake de l'extension JA 2 : Unfinished Business. C'est dingue comme je le sens pas ce coup-là....

Oui mais et pour TOMB RAIDER alors ?

La nouvelle a fait beaucoup de bruit : Warner Bros Interactive, le département jeu de la major du cinéma, en a marre que les gamers le raillent. Je ne vous ferai pas le topo sur le sujet : les adaptations ludiques de films ont rarement été des perles de gameplay mémorables sur nos machines. Du coup, Jason Hall, le vice-président de la boîte, veut que ça cesse. Ça nuit à l'image du film et ça fait disparaître plein de zéros sur les chèques des producteurs. Il propose un deal : si le jeu adapté ne fait pas minimum 70 % dans les magazines spécialisés, hop, le prix de la licence grimpe. « Pour réparer le préjudice ». Évidemment les gamers se frottent les mains : ça devrait motiver un peu plus les développeurs à se déchirer sur leurs produits. Mais ça pourrait aussi inciter les éditeurs à filer une part des royalties aux journalistes du côté obscur pour décrocher de bonnes notes. Bref, ça ne fait pas vraiment l'unanimité. Même Bruno Bonnell, le boss d'Atari, s'en mêle et hurle son sentiment d'injustice : « Enter The Matrix a été très mal noté partout, il s'est malgré tout vendu à quatre millions d'exemplaires dans le monde ». Tiens, lui non plus n'a toujours pas compris pourquoi.

Protocole intrépide

Prenez Rainbow Six, simplifiez un peu, collez-lui le moteur de Serious Sam, balancez tout ça dans un futur incertain et vous obtenez Alpha Black Zero : Intrepid Protocol. Dans ce tactical shooter développé par une petite boîte hollandaise inconnue (Khaeon), vous aurez en charge une unité militaire d'élite. Celle à laquelle on fait appel pour résoudre les situations désespérées, quand l'Agence Tous Risques est déjà sur un autre coup. Sur le papier, ça fait furieusement penser à Republic Commando, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose. On nous promet une histoire palpitante (encore heureux) et surtout la possibilité de finir les missions de différentes manières. Ça devrait débarquer d'ici le mois d'août et pour patienter, quelques zoulis screenshots. OUF, j'ai réussi à finir la news sans en dire du mal !



Ramenez-moi de la corde

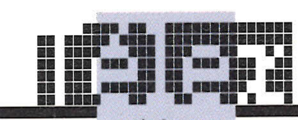
Décidément, il vaut mieux ne pas être trop porté sur les problèmes de cœur quand on est fan de Fallout. Après la découverte d'un troisième épisode en chantier depuis la fermeture de Black Isle Studios, on espérait encore qu'Interplay, propriétaire de la licence, allait confier le boulot déjà entamé à quelqu'un d'autre. Pas de bol, il n'en aura plus le loisir : ils viennent également de fermer boutique. Loyer et employés impayés depuis plusieurs mois, taxes à la bourre, tout le monde en a profité pour réclamer son dû. Fallout 3 semble donc définitivement mal embarqué. Pour tous les fans déçus qui avaient loupé leur pendaison il y a quelques mois, voici venir une bonne occasion de retenter le coup.

Télex

Petite stat rigolote sur les « rencards via le net » : les hommes mentiraient surtout sur leur disponibilité, les femmes sur leur physique. En même temps, si la nana n'est pas la bombe promise, on ne peut pas vraiment blâmer le mec de se rappeler qu'il est marié...

L'éthique du mercenaire

Des grincheux nous ont reproché d'avoir testé la partie multijoueur de Söldner trop tôt, à partir de la démo publique et pas la version du commerce. La raison en est simple : les développeurs étaient incapables de nous fournir une version stable et vu les délais ridiculement courts avant la sortie officielle, il aurait fallu être bien naïf pour croire que la version mise en boîte allait être terminée. Et on a eu raison, elle ne l'était pas. On aurait pu retarder le test d'un mois pour au final dire exactement la même chose : « Attention les amis, ce jeu n'est pas fini ». Mais pour le coup, on s'est dit que ça serait un peu idiot et qu'il valait mieux avertir nos lecteurs avant la sortie du jeu, pas trois semaines après. Si on ne l'avait pas fait, là on aurait pu nous accuser de complaisance suspecte.



Un cameraman du Nebraska, qui effectuait un reportage sur un carrefour tueur d'automobilistes, s'est fait renverser par un véhicule sur les lieux du tournage. Un bel exemple de sélection naturelle.



« Un bon insecte est un insecte mort »

Starship Troopers. Ceux qui ont lu le livre de Robert Heinlein en connaissent le premier degré pro-militaire limite facho. Ceux qui ont vu le film de Paul Verhoeven en connaissent le deuxième degré anti-militariste limite hippy. Ceux qui ont joué au jeu… Ah bah y'en a pas, il est pas encore sorti. Mais il arrive. Si, si ! Sous la forme d'un FPS affichant des hordes d'insectes qu'il faudra repousser lors de séquences rappelant fortement des scènes du film. On reconnaît l'attaque d'un fort isolé, par exemple. Pour l'instant, le jeu ne semble pas trop moche et pourrait être tout à fait fun. L'I.A. est annoncée aussi révolutionnaire que les autres I.A. révolutionnaires qui ne l'ont pas été. L'ensemble est développé par Strangelite, des gars très expérimentés puisqu'ils ont déjà sorti des titres phares comme Crazy Taxi 3 et Virtua Tennis. Ahem… Voilà voilà. On attendra quand même de voir ce Starship Troopers en mouvement, finalement.





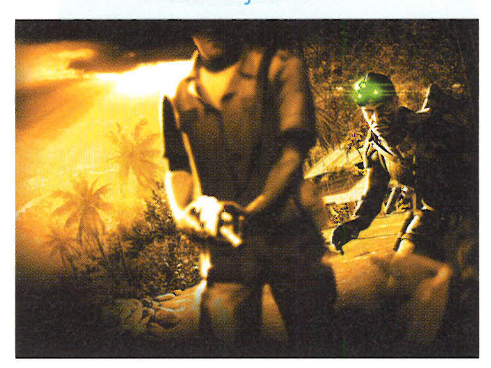
J'aurais voulu être un artiste

La RIAA, on y pense et puis on l'oublie, mais à l'heure où je vous parle, le gros consortium de majors sévit toujours en totale liberté. Après avoir tenté de faire interdire le MP3, de museler le P2P, de supprimer le droit à la copie privée, on se demande bien ce qu'ils allaient pouvoir nous dégoter pour aller refaire les idiots devant les tribunaux. Alors, accrochez-vous bien à votre slip : c'est officiel, ils veulent réclamer des royalties sur les sonneries de portable ! Si si. Parce que la pauvre Jennifer Lopez, elle en souffre d'entendre son œuvre massacrée par le son pourri d'un Sagem bas de gamme, sans même toucher un centime de dollar. L'industrie, excitée par la perspective d'une nouvelle pompe à fric, s'emballe : « Oui, mais donc, une sonnerie de téléphone qui sonne en public, on peut la taxer plus, non ? ». Logique. Un conseil : écrivez vos propres chansons, vite. Sinon, bientôt, vous n'aurez plus rien à chanter gratos sous la douche.



Sam Fisher ou la plage ?

Si contrairement à moi, vous ne savez pas comment occuper vos vacances, Ubi Soft a pensé à vous. Ils recherchent en effet activement des play-testers disponibles en juillet pour éprouver la version multi de Splinter Cell 3. La classe, vous allez pouvoir jouer au jeu avant tout le monde, vous pavaner dans la cour de récré devant vos potes qui vous vénèreront comme un dieu vivant et vous offriront leurs copines et un Mars. Seul prérequis pour accéder à la gloire : habiter la Région Rhône-Alpes et envoyer un petit mail à pluban@ubisoft.fr. À vous de jouer !



Oh, le vilain mytho

Anthony Jones est un idiot. Voulant amuser la galerie au bureau, il a décroché le téléphone et hurlé un terrifiant « Il y a une bombe ! Faites sortir tout le monde ! ». Bien entendu, le collègue à l'autre bout du fil a super flippé : il a prévenu la cavalerie et décampé. Ça a beaucoup amusé Anthony. Jusqu'au moment où les flics sont venus le chercher par le col de chemise en lui faisant comprendre qu'on ne plaisantait pas avec des bombes ou des gros avions de passagers, surtout pour le moment. Du coup, pour se dépêtrer de ce mauvais pas, il a brandi un argument surpuissant : « Ah aaah, Monsieur l'agent, mais c'est parce que mon pote jouait à GTA 3 en même temps, c'est pas ma faute ». Malin… Sauf que ça n'a pas fait marrer la flicaille. Du coup, son prochain coup de fil, il le passera du fond d'une jolie cellule. J'espère que sa femme l'appellera pendant qu'elle joue à Singles, ça devrait le faire rire aussi…



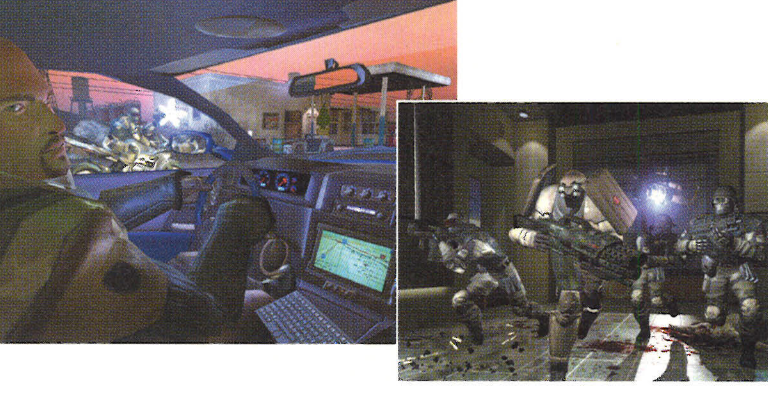
Télex.

Trois nouveaux sites web officiels en passant :
Obscure
www.obscure-game.com
Bloodline
www.bloodline-game.com
et Axis & Allies
www.atari.com/axisandallies

Oh, mais de rien.



F34R



On n'en entendait plus trop parler depuis qu'ils bossaient sur The Matrix Online et Tron 2.0, mais ça y est, ils remuent à nouveau la queue de satisfaction. F.E.A.R., le nouveau bébé de Monolith, s'annonce comme un bon FPS des familles. Une force paramilitaire inconnue envahit un complexe spatial, le gouvernement envoie des troupes d'intervention qui disparaissent mystérieusement et c'est là que vous intervenez. Membre d'une équipe de choc (ultra-secrète pour faire genre sérieux), votre mission sera relativement basique : aller jeter un œil et raser tout ce qui dépasse. VU Games, qui distribuera le jeu, parle carrément d'un scénario mélangeant « Matrix » et « Ring ». Quand on y réfléchit bien, ça ne veut absolument rien dire, mais avouez que pendant une seconde, vous vous êtes dit « ah ouais, ça peut être pas mal ça ». Ils sont forts ces attachés de presse.

Souvenez-vous, Top Spin était sorti sur Xbox en novembre dernier et il avait fait un carton. Ceux qui n'en ont jamais entendu parler auront peut-être plus de mal à s'en souvenir, mais toujours est-il que la presse du monde entier était unanime : ce fut un grand, un très grand jeu de tennis. Joliment réalisé, maniabilité irréprochable, jouable en multi, bref, du petit lait pour joueur assoiffé.

Pas mal de grandes stars ont été modélisées, aussi bien chez les hommes que chez les femmes.

Copier/coller

Si je vous en parle aujourd'hui, c'est parce qu'on va pouvoir l'installer sur nos machines dès la rentrée. Pour ceux qui connaissent déjà le titre

>Genre : Tennis
>Éditeur : Atari
>Développeur : P.A.M./France
>Sortie prévue : Début Septembre 2004

TOP SPIN



sur la console de Microsoft, ne commencez pas à nourrir de faux espoirs : le jeu restera strictement conforme à la version Xbox. Que ce soit au niveau de la maniabilité, des modes de jeu ou des animations, tout devrait rester identique. Oui, je vous entends d'ici : « C'est trop injuste ! Ils pourraient au moins rajouter quelques features au passage, là comme ça, histoire de compenser l'attente ! ». Bah oui, mais non. Les développeurs m'ont longuement expliqué qu'ils n'avaient pas vraiment envie de se donner du mal, que de toute façon, ils seraient payés pareil et qu'ils ne voyaient pas pourquoi ils bosseraient davantage pour nos beaux yeux. O.K, je vous l'accorde, ils ne l'ont pas dit tout à fait comme ça mais quand on est journaliste, il faut savoir lire entre les lignes, on m'la fait pas à moi. Croyez-moi, même avec une simple conversion, on devrait être heureux. J'ai eu l'occasion de disputer pas mal de matches chez les développeurs et je peux vous dire que la barre est d'ores et déjà placée très haut. Comme sur console, le gameplay sera fidèle aux vraies parties de ping-pong géant :



« La balle est dans ton camp, mon vieux. »

les placements seront primordiaux, tout comme l'enchaînement des coups et leur puissance par rapport au jeu de l'adversaire.
En plus des matches d'exhibition basiques, on pourra se lancer dans un mode Carrière, définir un tournoi personnalisé ou encore suer comme un mérou sur le terrain d'entraînement, dans l'espoir un peu fou de découvrir une technique secrète imparable.

Tournoyons ensemble

Le soft pourra accueillir jusqu'à quatre joueurs en double sur la même machine, mais une option LAN sera présente pour ceux qui n'aiment pas la promiscuité de leurs camarades. Top Spin était compatible avec le Xbox Live, il est donc normal que la version PC soit également jouable online. On pourra ainsi utiliser GameSpy pour vérifier à quel point on est mauvais, mais aussi consulter le classement officiel des meilleurs joueurs sur le net. Au fait, si votre mémoire est capable de remonter à plus de trente secondes en arrière, vous vous souviendrez qu'il s'agit là d'une conversion Xbox, ni plus ni moins. Du coup, les petits regrets de la version console devraient être encore présents, comme l'impossibilité de jouer un double mixte. Dans le même genre, les développeurs nous ont avoué qu'il sera très certainement impossible de rencontrer des joueurs Xbox sur le net, dommage. Mais franchement, tout ça n'est pas bien grave.
Ce qui m'embête le plus pour l'instant, c'est qu'il va falloir attendre la version test avant d'avoir le droit de vous dire que c'est un des meilleurs jeux de sport de tous les temps.

Blutch

Il sera possible de créer ses sportifs et de leur donner l'apparence voulue. Là par exemple, c'est un Faskil punky.



À certains moments, on pourra déclencher des « coups risqués » pour arracher un point à l'adversaire.



PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Ecoutez tout notre catalogue de bruitages au **0899 70 2001** et **www.persomobiles.fr.**

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 NEW 66097
Bruits érotiques 66069
Chant "C'est la lutte finale !" NEW 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chasse d'eau 66005
Cri d'horreur Femme 66006
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Explicit lyrics NEW 66087
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" NEW 66078
Vieux téléphone 66026
Voix "Ca va pas la tête ?" NEW 66096
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo ? Qui me parle ?" 66073
Voix "Allo, ici la terre" 66063
Voix "Appel à toutes les unités" NEW 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" NEW 66089
Voix "Ca enregistre ?" NEW 66093
Voix "Camarade" 66032
Voix "Comme je suis fort"..."Et beau !" NEW 66095
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Hem, hem... je dérange ?" 66079
Voix "La loi, c'est moi" 66050
Voix "Mais foutez moi la paix !" NEW 66094
Voix "N'est-ce pas ?" NEW 66092
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" NEW 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" NEW 66099
Voix "Vous avez le droit de garder le silence" NEW 66100
Voix "Wazzzzha ?" NEW 66101
Voix "You f... my wife ?" NEW 66088
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché NEW 66102
Vomissements 66023
+90 Hifi! 1546

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

5 000 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'écouter parmi nos 5000 sonneries:

PAR THÈME
Sur le **0899 70 2001**, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour +50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au **61211**. Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM
Sur le **0899 70 2001** rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au **61211**.Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS
Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine! Pour la liste des nouveautés, appelez le **0899 70 2001**, rubrique sonnerie, ou envoyez **NEW** au **61211**.

SMS+ 61211
61211: 0,35 €+SMS seulement
Et bien sûr toutes les sonneries sur **www.persomobiles.fr** et **wap.persomobiles.fr.**

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 5 000) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (**remix** etc.). Pour choisir, écoutez-les au **0899 70 2001**. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent!

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version **MINI** (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. **Ex. : 558189** pour Marie...55818.

RAP / RNB

03 Bonnie and Clyde M 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
21 questions 54940
50 53358
7 days 54683
Aïcha (RNB 2004) 53714
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Are you that somebody 55687
Art de rue M 55607
Assassin de la police 55299
Au nom de la rose 56494
Au summum M 54580
Avec classe 55024
Avoir des potes 55289
Baby boy M + 53068
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Bada boom 53553
Beautiful M + 54511
Because I got High 56971
Belsunce breakdown M 56612
Big Poppa NEW 53902
Bling Bling NEW 53873
Block party 55777
Bow wow + 56627
Break ya neck M 54378
Bump bump bump M 54113
Business 55939
California Love 54245
Ces soirées-là 55734
Changes 54247
Clap back 53547
Cleaning out my closet 55672
Clint Eastwood + 56644
Comment pardonner NEW 53957
Crazy in love M 54643
Dance for me NEW 53868
Destinée 55037
Diamant noir 55775
Dilemma M 55917
Dip it low NEW 53926
Dis moi si j'te saoule 53521
DJ M 54647
Dr. Hannibal M 54123
Du rire aux larmes 56080
Elle est à toi 55570
Enfants du ghetto 55077
Entre deux mondes 54963
Éternellement M + 53675
Evasion 53609
Femme like U NEW 53747
Forgot about Dre 54249
Frontin' 54855
Fuck it (I don't want you back) NEW 53824
Funky cops-Let's Boogie 55898
Gangsta's Paradise 56685
Get busy M 54661
Get my party on 53194
Gimme some more 54670
Give me the light + 54070

RAP / RNB (suite)

Gravé dans la roche M 54495
Happy 55921
Hey Mamma NEW 53502
Hey oh M + 54957
Hey sexy lady M 54388
Hey ya M + 53172
Hotel NEW 53856
Hotel Commissariat 54638
I believe I can fly 55715
I Can 54138
I don't wanna know 53758
I got 5 on it 56689
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430
In da club M + 54158
J'ai des choses à te dire 53258
J'me prends pas la tête NEW 53490
J't'emmerde 54784
J'voulais 56624
Je danse le mia 56145
Je reste ghetto 53756
Jenny from the block M 55131
Juste un mot NEW 53870
Killing me softly 56362
L'orphelin M + 53552
La vengeance aux deux visages 54457
Last Drop NEW 53889
Le bilan 55954
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Let me blow your mind 54859
Like glue + 53226
Lose yourself M + 55215
Ma Benz + 55287
Make it clap 54384
Manque d'argent 53759
Match nul M 54501
Milkshake 53533
Millionaire NEW 53827
Miss Jackson 53731
Modern times 53587
My band 53795
Naughty girl 53687
Noble art M 54758
Number One M 53227
N°10 NEW 53929
P.I.M.P M + 54992
Par tradition 53690
Parce qu'on vient de loin 53228
Parle-moi 53557
Petit frère 55610
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Pris pour cible 55955
Pull up NEW 53972
Qui est l'exemple 56906
Qui veut la peau de mon Crew 55288
Real slim shady M 56618
Relève la tête NEW 53928
Reviens dans ma vie 53555
Ride or die 56785
Ronde de nuit 53141
S'évader NEW 53840
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M + 53150
Scandalous 54492
Seul au monde NEW 53834
Sexy pour moi M + 53381
Shut up M + 53424
Sing for the moment M 54520
Souveraine NEW 53869
Stan 56634
Still D.R.E. M 54246
Stratégie d'un pion NEW 53914
Suga suga 53554
Superstar 53513
Thank you NEW 53927
The message 54124
The Message 54697
The next episode 56632
The way you move + NEW 53470
Thoia thoing M 53147
Tonton du bled 53601
Trick me 53828
Turn me on M + 53504

RAP / RNB (suite)

Un ange dans le ciel 53802
What's your number ? 53686
Where is the love 54747
Without me M 56143
X 53777
Yeah M + 53624
+400 Rap! 1554

POP / ROCK / SOUL

'74 - '75 54945
About a girl 54143
All apologies 54141
Amazing 53619
Asche zu asche 54314
Basket Case 55791
Beat it 54278
Billie Jean 56202
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55124
Breathe M 54770
Bring me to life M 54364
Californication 56760
Can't stop 54205
Clocks 54312
Cocaïne 56940
Come as you are 55713
Complicated 55764
Crucify NEW 53901
Cry me a river M 54177
Danse sur la merde (qui passe à la radio) NEW 53867
Don't leave home NEW 53813
Du hast 55281
Earth Song NEW 53895
Enjoy the silence NEW 53884
Enter sandman 55654
Everything NEW 53825
Everytime NEW 53978
Fell in love with a girl 54336
First day of my life NEW 53809
Flash Dance-She is a maniac 55149
For what it's worth NEW 53865
Going under + 53041
Harder to breath NEW 53826
Hollywood M 54708
Hotel California 56765
I belong to you NEW 53896
I love rock'n'roll 55640
I want to know what love is NEW 53898
Ich will 54385
In the shadows 53355
Irish blood, english heart NEW 53965
Jump 55656
Kalinka 55859
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
La grange 53115
Left outside alone NEW 53673
Life is killing me NEW 53886
Lifestyles of the rich and famous 54405
Lithium 54146
Live is life M + 54485
Love's divine + 54819
Master of puppets 54132
Miss you 55852
Mutter 54375
Narcotic 53535
Nemo NEW 53958
New born 54137
Nothing else matters 54135
Otherside 54083
Paint it black M 55750
Perfect day NEW 53866
Protège-moi 53524
Rape me 55349
Roxanne 56550
Seven nation army 54334
Sk8er boi M 54159
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
So yesterday + 53351
Sonne 54374
Stairway to heaven 56790
Sweet home Alabama NEW 53871
Telling stories NEW 53863
The call of Ktulu 54133
The great pretender NEW 53935
The unforgiven 54136
Thriller 54277
Time is running out M 54974
Toxic 53558
Try NEW 53874
We are the champions 56764
White flag 54942
Woman NEW 53862
+630 Pop/Rock! 1561
+10 Soul! 1588

ROCK FRANÇAIS

20 ans NEW 53829
À l'envers à l'endroit 55676
Apologie 54047
Aux sombres héros de l'amer 56181
Canary Bay NEW 53932
Cendrillon 56122
Clandestino 56179
Dernière danse M 54382
Electra Star 53527
Elle m'a dit NEW 53960
Et après 54751
Garde moi NEW 53963
J'ai demandé à la lune M 56096
Je cours 54857
Je saigne encore 53416
Jeune et con 55779
Johnny rep 53736
Kangourou nomade 53773
L'aventurier M 56097
La maison de disque NEW 53767
La sentinelle NEW 53920
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le vent nous portera 56769
Les histoires d'A NEW 53964
Loin de l'île NEW 53911
Mala Vida 56178
Moddadiction 53798
On savait (devenir grand) NEW 53922
Popstitute NEW 53872
Salut à toi 54033
Tout envoyer en l'air 53688
Un jour en France 56383
+150 Rock Français 1548

HARD ROCK

Aces high 54407
Back in black 54392
Behind blue eyes 53481
Breaking the habit NEW 53962
Chop Suey 53113
Da hui 53595
Every you every me 54282
Everybody's fool NEW 53931
Faint 54671
Fear of the dark 54408
From the inside 53578
Hard as a rock 55301
Hell bells + 55273
Highway to hell 55688
Hit That 53323
In the end M 54219
In too deep 55782
Innervision 53114
Mobscene M 54490
My immortal 53480
No more lies - dance of death souvenir 53810
Numb M + 54896
Points of authority 54221
Prophecy NEW 53912
Somewhere I belong M 54222
Still waiting 54433
The bitter end 54283
This is the new shit 53174
Thunderstruck 54393
TNT 54394
Ya'll want a single NEW 53913
+70 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

3ème sexe 54461
Ailleurs NEW 53859
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Banana split NEW 56210
Bonne nouvelle NEW 53812
C'est trop 53195
Cent fois NEW 53956
Comic Strip 53691
Contre nature NEW 53875
D'aventure en aventure 53433
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Donne moi le temps 54411
Dragostea din tei M + 53819
Elle, tu l'aimes 55889
En apesanteur 55549
Ensorcelée NEW 53955
Envole-moi 54276
Eve lève-toi 54561
Évidemment NEW 53858
Face à la mer NEW 53903
Femme des années 80 55315
Figurine humaine NEW 53952
Gaston y-a le téléfon qui son 55843
Hymne à l'amour 54013

VARIÉTÉS (suite)

I'm alive 55730
Il suffira d'un signe 55095
Innamoramento 56411
J'ai encore rêvé d'elle 55615
Je l'aime à mourir + 56081
Je te promets M 54555
Je vais t'aimer 53272
L'aigle noir + 55690
L'âme stram gram 55838
L'orange 53333
La beuze-Le frunkp M + 55210
La solitudine + 54489
Le jour d'après NEW 53973
Le lundi au soleil 54259
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le pont Mirabeau NEW 53860
Le sud NEW 55845
Les démons de minuit 56215
Les lacs du Connemara + 55331
Libertine 56212
Loin NEW 53711
Ma ce ki Massimo NEW 53959
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser M 54315
Ma révolution NEW 53877
Mais tu sais NEW 53891
Manhattan-Kaboul 56312
Marie M 55818
Merci NEW 53822
Millésime 56939
Mister Renard 56128
Mistral gagnant M + 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mourir demain NEW 53924
On a tous le droit NEW 53861
On n'oublie jamais rien 53313
On va s'aimer 55622
Paris latino M 55162
Pourtant NEW 53900
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Qu'est-ce que tu sais NEW 53883
Que je t'aime + 56225
Qui de nous deux M 53322
Regrets NEW 53936
Salma ya salama 54263
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Si demain... (Turn around) 53462
Si tout s'arrête (it's a heartache) NEW 53882
Sobri NEW 53905
Tailler la zone NEW 53864
Tournent les violons 55626
Tous les cris, les S.O.S. + 53693
Tu seras 53639
Un homme heureux NEW 53937
Un jour arrive NEW 53953
Une belle journée 56095
Viens jusqu'à moi NEW 53876
Week-end 53321
Yalla 53589
+800 Variétés! 1564

ITALIE

Gloria 53283
Sara perche ti amo 53282
Se bastasse una bella cansone 53651
Ti amo M 55568
+10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES

An Alarc'h 53091
Il est un coin de France 53586
Tri Matelod 53088
+10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES

Les rois du monde 56512
+20 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO

1 Life NEW 53909
Able to love 53003
Aerodynamic 56613
All that she wants NEW 53934
American life 54294
Barbie Girl 56114
Blue 56497
California Dreamin' 53805
Calinda 53525
Can you feel it NEW 54759
Cha cha slide NEW 53830
Chihuahua M + 54121
Children 56168
Daddy DJ + 56642
Dreamland 54648
Dreams 55431
Enola Gay 54936
Follow me 54662
French Kiss 54875
Get it together (remix) NEW 53474
Harder, better, faster, stronger 54118
Higher than the sun NEW 53806
Hit my heart 53832
I've got the music 53774
Illusion 53304
In the ghetto 53249
Insomnia 56161
La isla Bonita 54296
Lambada 56710
Loft Story-Up & Down 56709
Loneliness 54649
Meet her at the love parade 56156
Money NEW 53915
No matter what you do 53717
Pop Corn 56094
Pump it up + 53734
Right on time 54713
Satisfaction M + 54114
Shake it 53188
Summer Jam 2003 M + 54778
Sun comes out + NEW 53890
Sweet dreams 55089
+300 Dance! 1559

DISCO

Born to be alive 56152

DISCO (suite)

Celebration 56203
Daddy cool 55694
Give me the night 54593
I will survive + 56631
In the navy 56018
Just an illusion 55639
Ladies night + NEW 55740
More than a woman 54477
Sex over the phone NEW 53897
Y.M.C.A 56017
+50 Disco! 1580

ROCK N ROLL

Johnny be good 54311
+50 Rock'n roll! 1581

REGGAE / SKA

A message to you Rudy 55526
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Cover up 56296
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Jamafrica 55683
Jammin' + 56759
L'hymne de nos campagnes + 56360
La caraïbe 54666
Mangez moi M 56175
No woman no cry + 56758
Now that we found Love 54238
One step beyond 56546
Our house 55642
Plantation M 55128
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54858
+50 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592

LATIN

Amore Loco NEW 53977
Bamboleo 55302
Brazil 56808
Hasciendo el Amor NEW 53946
La Bamba M + 56588
La cucaracha 56007
No me llames iluso 53230
Obsession NEW 53887
Ramaganana NEW 53910
Salsa 54370
Sientelo NEW 53925
+50 Latin! 1579

ZOUK

1er gaou M 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
Debrouya 53615
Donne moi ton number 53329
Laisse parler les gens M + 54553
Ma rivale, fiesta latina M + 53182
Move together 53616
Océan M 54949
Tu disais 54802
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M + 56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni. 53037
+30 Zouk! 1565

RAÏ / ORIENTAL

A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Batwans Beek 53749
Didi + 56698
El Salam Alaikoum 53679
Enfants d'Afrique NEW 53857
Je veux vivre 54820
Kalby Ehtar 53676
La Takzibi 53750
Menfi 55432
Samahtak Keteer 53751
Sidi Hbibi 56725
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+30 Raï! 1562

INDIEN / BOLLYWOOD

Devdas-Theme NEW 53950
Dilwale Dulhania Le Jayange NEW 53854
La famille indienne NEW 53968
Mother India NEW 53967
+10 Indien/Bollywood! 1538

DESSINS ANIMÉS

Akira 55233
Albator + 56719
Belle et Sébastien 55934
Caliméro 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra + 56978
Cowboy bebop 56363
Denver le dernier dinosaure 53020
Dragon Ball GT M + 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
George de la jungle 54902
Ghost in the shell 54344
Goldorak, go ! 54811
Goldorak, le grand. 54808
Goldorak-Là haut, là haut + 56654
Goldorak-Le prince de l'espace 54809
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
Jeanne et Serge M 56979
Ken, le survivant 53022
L'Inspecteur Gadget M 56733
La panthère rose M + 56629
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M + 56615
Maya l'abeille 56601
Nicky Larson 55235

DESSINS ANIMÉS (suite)

Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Sakura 56515
Shrek 56517
South Park 56705
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
Yu-Gi-Oh! NEW 53892
+100 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV

24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU NEW 53422
30 millions d'amis 56914
Agence tous risques M + 56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre + 56603
Angel M 56851
Arnold et Willy + 56844
Benny Hill M 56820
Bioman 56974
Buffy contre les vampires 56616
Chapi Chapo 56650
Charmed + 56852
Code Quantum 56802
Dead Zone 53492
Fort Boyard 56919
Fraggle Rock 53518
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état + 56818
Jackass 53515
K2000 56847
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams + 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Le Saint 54339
Les brigades du tigre 56821
Les chevaliers du ciel 54322
Les envahisseurs 56817
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest + 56816
Les têtes brûlées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
San ku kaï 56716
Shake it up (real TV) NEW 53814
Six feet under 54338
Smallville-Save Me M 54358
Stargate SG-1 M 56843
Starsky & Hutch M + 56651
Starsky & Hutch-version U.S. NEW 53841
Supercopter + 55350
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
X-Files + 56614
+180 Séries! 1551

FILMS

1492, Christophe Colomb + 56090
8 1/2 56257
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Amélie Poulain M + 56633
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Beetlejuice 55967
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Candela 55697
Desperado 56260
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Dirty Dancing-Time of my life 53713
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Frère des ours 53423
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Grease + 56754
Gremlins 1 & 2 54777
Halloween M 54000
Highlander-A kind of magic NEW 53899
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
James Bond-Thème M + 56639
Jeux interdits 56792
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
L'exorciste M + 56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La boum 56655
La soupe aux choux M + 56040
La vérité si je mens 54472
La vie est une long fleuve tranquille-Jesus reviens 54462
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills-Axel F M + 56076
Le flic de Beverly Hills-Heat is on + 53753
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
Le Parrain M + 56072
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux III-Into the West 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Les 11 commandements-Ca pour toi 53816
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
Les choristes 53793

FILMS (suite)

Les temps modernes 53608
Les tontons flingueurs 55794
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix Reloaded-Session 54435
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up M + 55763
Men in Black 2-Nod your head 56237
Midnight Express M 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mission Impossible 1-Thème film M + 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mon nom est personne 56253
Mortal Kombat 54891
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl M + 54959
Podium-Ma préférence 53656
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Jungle Boogie 55104
Pulp Fiction-Misirlou M + 56641
Pulp Fiction-You never can tell 56343
Resident evil-Le film 56525
Rocky I-Gonna fly now 53538
Rocky III-Eye of the tiger M + 56718
Rocky IV-Burning heart 53576
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
Starsky & Hutch 2004 M + 53817
Superman-Thème film 54793
Taxi 3 55492
Terminator 2-Le jugement dernier M + 56755
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
The full monty M + 56888
Top Gun-Take my breath away M 56890
xXx-Feuer frei 54254
+260 Films! 1553

PUBLICITÉS

Areva 2004-Funky Town + 56200
Banque Populaire-Free 56107
Boursin 55253
Coca Cola Vanille-Day-O M + 54464
Coca-Cola 2004-Dance to the undergound NEW 53881
Coca-Cola light 2004-These boots... NEW 53155
Dim M + 56604
EDF 2004-Votre monde s'éclaire NEW 53880
Evian 2003-We will rock you M 56523
Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
Hollywood 2003-Tainted Love 56125
La Poste 2003 (bébé)-Dead already 53500
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nutella 2003-Glorious 53425
Puma 2004-Sponsor Jamaïque NEW 53879
Royal Canin-Le Professionnel 56039
SFR 2003-Another one bites the dust 55113
+90 Publicités! 1557

FÊTES ET ÉVÉNEMENTS

Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Viens boire un petit coup à la maison + 56309
+20 Fêtes/Événements! 1539

CHANSONS PAILLARDES

Bali Balo M 56102
J'ai la ... qui colle 56112
La digue du... 56104
Les filles de camaret 56106
+10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS / COMPTINES

Pin Pom (Pompier) M 56647
Pin Pom Pin (Ambulance) M 56648
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone 54453
+10 Divers/Jingle! 1566
+10 Comptines! 1595

CLASSIQUE

Bolero 55176
Carmina burana M 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La Walkyrie 53835
+40 Classique! 1558

JAZZ

Almost Blue NEW 53907
In the mood 54213
Take five 54400
The girl in the other room NEW 53906
+40 Jazz! 1560

HYMNES

From Galway to Dublin (Irlande) 53592
Hymne Algérie M + 56668
Hymne Allemagne + 56664
Hymne basque 53585
Hymne Brésil 56067
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne Foot 1-Zadok the priest NEW 53847
Hymne Foot 2-Ce soir on vous met le feu 56310
Hymne Foot 3-Qui ne saute pas n'est... NEW 53974
Hymne Football 1-Zadok the priest NEW 66002
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie M 56663
Hymne Japon 56723
Hymne La Marseillaise M + 56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
+50 Hymnes! 1552

HUMOUR

Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Daniela NEW 53939
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Le poulailler NEW 53954
+20 Humour! 1598

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

0899 70 2001

0901 901 999 www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES

38027 38012 38009 34660 38898 38943 38812 34690 34459 34442 31110 31118 31125 31124

PHOTOS et LOGOS !

38813 38944 38896 34041 38894 38897 38899 38916 38817 38968 38955 38966
38812 34808 38901 34854 38918 38820 38818 38893 38819 34662 34661 34660
38957 38873 38943 34454 38814 34014 34008 38898 38098 38099 34666 34853
38118 34745 34439 34631 38136 38127 38981 34440 34527 38953 34917 34802
38043 34919 34522 38995 38961 34437 34804 38140 34799 34825 34402 34423
38983 38076 38832 38075 38074 34920 38904 38833 38831 34453 38865 38077
38086 38841 38919 34496 38926 38950 38951 34521 38125 34422 34556 38108
38019 38056 38925 34497 38083 38123 38017 38009 38012 38005 38010 38014
38001 38035 38013 38879 38801 38094 38884 38002 38913 38802 38084 38011
38087 38930 38003 38027 38090 38106 38997 38998 38044 34474 38836 38907
34690 34691 34459 34021 34467 34914 34531 34565 34953 34978 34442 34865
38082 34702 34612 34020 34019 34548 34610 34783 34559 34927 34923 34023 34972 34925 38129
34866 34562 38081 34618 34781 34951 34744 34720 34907 34461 34722 34582 34876 34585 34640
34450 34464 34411 34477 38923 34831 34957 34952 34870 34478 34712 38946 38878 38947 34904

ANIMATIONS

Si une image a [pellicule], elle est animée !

Compatible: COULEUR **Alcatel** 535 735 **Motorola** C350 T720 **Nokia** 3100 **Sagem** myX-2 myX-5 myX-6 **Samsung** P100 P400 S100 S300 S500 T200 T400 V200 X400 **SonyEricsson** T300 T302 T310 T312 T610 T618... N&B **Nokia** 3330 3360 3410 3510 5210 5510...

31123 31131 31130
31105 31138 31109
31103 31147 31132
31101 31124 31144
31118 31111 31140
31121 31120 31125
31135 31110 31117
31116 31119 31108
31112 31113 31106
31115 31107 31126

27882 27776 27777 27964 27010 27860 27859 27976 27977 27715 27024 27023 21102 21104 21103 21105 (logo vide) 27700
27021 27861 27030 27028 27918 27017 27899 27979 27984 27985 27015 27013 27873 27998 27000 27999 27866
27753 27872 27953 27754 27906 27009 27008 27713 27807 27827 27729 27994 27983 27987 27027 27774 27972
27967 27019 27996 27726 27842 27893 27917 27887 27751 27993 27841 27965 27770 27915 27925 27916 27997
23571 23683 23524 23806 23581 23403 23402 23771 23592 23680 23410 23326 23572 23310 23337 23805 (logo vide) 23300
23583 23587 23328 23437 23586 23573 23589 23518 23582 23681 23588 23648 23432 23434 23763 23762 23807
23800 23706 23361 23617 23426 23360 23325 23633 23785 23779 23626 23438 23439 23444 23449 23362 23312

NOUVEAU : VOTRE RÉPONDEUR EN MUSIQUE !

NOUVEAU et EXCLUSIF ! ***Persomobiles®*** invente le répondeur musical : enregistrez votre propre message sur une de nos 5000 musiques et bruitages !

COMMENT PROCÉDER ?

1 Choisissez n'importe quelle musique ou bruitage parmi les 5000 que nous offrons.

2 Appelez le ***0899 70 2001***. Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence" (exemple : 55818 pour Marie). Puis choisissez "Utilisez cette musique pour mon répondeur".

3 Vous enregistrez votre message avec **votre propre voix** : elle sera automatiquement mixée avec la musique (Marie dans notre exemple). Vous pouvez même ajouter un effet (**réverbération, robot** etc.).

4 ***Persomobiles®*** installe automatiquement votre nouveau répondeur.

Compatible Orange, Sfr et Bouygues.

COMMENT PERSONNALISER ?

1 Notez la référence. (exemple : 55818)

2 Passez votre commande, au choix :
- Par **TÉLÉPHONE** au ***0899 70 2001.*** Au sommaire, choisissez "Vous connaissez la référence"
- Par **MINITEL** sur le ***3617 PERSOMOBILES***
- Par **SMS** au ***81122***. Envoyez simplement la référence au 81122 (2 SMS seulement). Exemple : **54957** au ***81122*** pour "Hey oh".

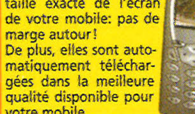
3 Votre mobile reçoit l'image ou la sonnerie quelques secondes plus tard.

COMPATIBILITÉ

Votre mobile affiche des images animées, de la couleur ? Il est polyphonique, hifi ? Nous savons le faire pour les marques **Alcatel, LG, Mitsubishi, Motorola, Nec, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, Sharp, SonyEricsson, Trium, Toshiba...** Incompatibilité ? Nous vous **remboursons*** !

SMS+ 81122 1,50 € par envoi + prix d'un SMS

IMAGE PARFAITE !




Les photos et images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran de votre mobile : pas de marge autour !
De plus, elles sont automatiquement téléchargées dans la meilleure qualité disponible pour votre mobile.

***Remboursement (incompatibilité) :** Envoyez votre demande en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heures de votre appel et la référence à Persomobiles / BP 249 / 94102 Saint-Maur Cedex. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre.
Tarifs : 3617 : 0,86 €/MN **0899 :** 1,35 € + 0,34 €/MN **0901 :** 2,5CHF/MN **81122 :** 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement. **Copyrights : BO :** Boxybox-MB **CL :** Clair obscur-MB **CH :** Christian Martin-JTP-MB **PA :** Panoramic-MB **PI :** Richard Murrin-MB **PR :** Presse Sport-MB **PX+N&B :** Pixtel **SI :** Sipa Press-MB **SP :** Stock Image-Plisson-MB **ST :** Stock Image-MB

persomobiles®, un service Pixtel

Une conférence Microsoft très... provoc'.

ÇA Y EST ! ON EST RENTRÉS DE L'E3. FINI DE SE LA COULER DOUCE DANS LE JACUZZI DE L'HÔTEL, DE PRENDRE DES COULEURS D'ÉCREVISSE OU D'ASSISTER À DES SOIRÉES À LA PLAYBOY MANSION. MAINTENANT, Y'A DU BOULOT POUR VOUS FAIRE LE RAPPORT COMPLET SUR CE QU'ON Y A VU. AU SALON, HEIN. SI VOUS ON DISAIT CE QU'ON A VU CHEZ PLAYBOY, VOUS SERIEZ TROP JALOUX.

DOSSIER RÉALISÉ PAR FASKIL ET BISHOP



EA Sports débarque sur Xbox Live ! Mohamed Ali n'a rien compris mais tremble d'émotion.

À la Playboy Mansion, ils ont vraiment tout essayé pour nous vendre leur jeu...



Autant aller droit au but : malgré un E3 qui soufflait ses dix bougies, les jeux PC n'étaient clairement pas à la fête cette année. Bon, on a quand même eu quelques bonnes surprises (Warhammer 40000 : Dawn of War et Imperial Glory), quelques confirmations de trucs qu'on savait déjà (Half-life 2, miam et Splinter Cell 3, re-miam) mais malheureusement aussi quelques déceptions ou du moins des inquiétudes (Doom 3 en tête). En fait, la vraie opulence se trouve du côté des MMORPG. Comme le disait très prosaïquement l'ami Fumble dans son excellent dossier sur le sujet dans le hors-série qui vient de sortir : « Vous allez en bouffer ». Un concept qui fait frétiller les portefeuilles des investisseurs comme Atomic devant une Grimbergen. Normal, me direz-vous : quand on connaît les dégâts du warez sur les ventes, quoi de mieux qu'un produit qui n'est pas piratable et qui rapporte un petit pactole tous les mois ?



Et les babes ? Y'avait des babes ?

Tout le monde s'y met, donc, même le géant Blizzard qui confirme tout le bien qu'on pensait de la bêta de World of Warcraft. Mais soyons honnêtes, à part cette orgie de nouveautés dans le domaine du online, nos PC avaient bien peu de biscuits à grignoter. Les consoles ont tenu la vedette de ce Salon, en démarrant avant même l'ouverture des portes par les conférences des trois grands du secteur (Microsoft, Nintendo et Sony) qui renouvellent leur show tous les ans. Je vous fais la version courte. La Xbox continue d'exploser la concurrence sur le terrain du « online gaming », avec un Live gâté par l'arrivée du clan EA Sports sur le service. Sony livre sa PSP en pâture en tentant de crier plus fort que les costumés du stand Nintendo qui brandissent leur DS. Voilà, il y avait donc du mouvement de ce côté-là, bien plus que sur PC. La présentation de Halo 2 a également fait forte impression, dévoilant au passage une date de sortie officielle pour la suite tant attendue : le 9 novembre. Microsoft en a profité au passage pour rajouter : « ... de cette année, hein ! ». Comme pour se



moquer des braves gens de Valve qui n'en sont plus à ça près. Tiens, d'ailleurs, parlons-en de Half-Life 2. Juste des nouvelles vidéos à se mettre sous la dent et c'est tout. Même pas une petite borne pour y faire glisser la souris. Rien. Par contre, on a pu tâter du Doom 3 sur Xbox et... Bah, lisez le compte-rendu dans les pages qui suivent, mais pour vous donner une idée, on n'a pas vraiment fait des bonds (ni de joie, ni de terreur).

Bien, les babes ? Beaucoup ?

Que tirer de cet E3 que tout le monde dit « de transition » pour le PC ? Oui, les jeux sont de plus en plus beaux (je le redis, Splinter Cell 3, miam), mais ça ne suffit pas à faire notre bonheur. Peu de gros titres, ou peu d'infos pour la plupart, pas vraiment de grosses annonces, pas de rush vers un stand particulier pour découvrir la petite bombe que personne n'attendait. Même pas de Duke Nukem Forever, tiens. Par contre, un paquet de « suites ».
Ça, oui. Grosso modo l'impression d'avoir déjà vu et joué à tout est omniprésente. Certes les nouvelles versions sont un petit peu mieux, mais ça ronronne sévèrement côté gamedesign. Un sentiment qui trouvait d'ailleurs curieusement écho dans une expo sur l'histoire des jeux vidéo, perdue dans le plus petit hall du Convention Center. Comme si personne ne voulait vraiment voir l'étendue des dégâts. Même les gens d'Infinium Labs, avec leur Phantom, y sont allés de leur réinvention de la roue. Fini les projets foireux et un petit peu mythos d'une console universelle, qui va bouffer toutes les autres. Aujourd'hui, ils ont arrêté de prendre des substances illicites, sont revenus sur Terre et présentent leur nouveau joujou : un PC relooké, pour brancher sur la télé et jouer selon un système « à la demande » proche de celui qu'utilise metaboli.fr. Bon, pour être honnête, elle a de la gueule leur machine. Mais j'ai du mal à appréhender l'intérêt. Ça doit être les coups de soleil.





The Matrix Online, en grande pompe. Gros potentiel, grosse licence, gros doutes.



« Ce ne sont pas ces droïdes que nous recherchons. Circulez ! Allez, circulez ! »





L'armée américaine en pleine forme. Ici, démonstration de « descente de palissade par beau temps ».



On pouvait même défier pour de l'argent le fameux Fat4l1tY... f4taLItY... f4t4liTY ? Rah, zut...

T'as pris des photos ? Des babes ?

Quelques petits éditeurs font néanmoins parler d'eux avec des produits qui ne se cachent pas d'être « très largement » inspirés de hits connus. Des produits sympas, qu'on va surveiller du coin de l'œil, mais qui ne font que confirmer ce qu'on pensait déjà : la créativité est encore en berne cette année. On remixe, on met à jour, on améliore, mais on n'invente rien. À la limite, on mélange les genres pour tenter d'obtenir quelque chose d'un peu neuf, hybride... Mais ne sombrons pas dans la dépression, il y a quand même de bonnes choses qui arrivent pour nos machines. D'abord, comme je le signalais tout à l'heure, une quantité impressionnante de MMORPG va débouler d'ici la fin de l'année, causant la mort prématurée de nombreuses « vraies vies ». On en a épinglé quelques-uns pour vous (Auto Assault, notamment) mais soyez sûr que Cyd ne manquera pas de vous compléter le tableau dans ses prochaines rubriques. Et ne boudons pas notre plaisir : on a bien tripé sur les premiers opus de Splinter Cell ou PoP, on ne va pas renier leurs suites qui s'annoncent largement au niveau de leurs aînés. La licence Star Wars se porte bien et exhibait pas moins de quatre titres sur le Salon. Quant à HL2 (dont on tire le portrait plus loin), inutile de préciser qu'on l'attend toujours avec des fourmis dans les mimines (et des pizzas au congélateur).

Ouais, les Storm Troopers, bien, mais... T'as pas des babes ?

Un Salon qui n'aura donc pas véritablement rassasié les joueurs PC que nous sommes, mais qui nous aura malgré tout permis de voir des choses plutôt sympathiques. Un Sam Fisher qui s'essaie avec classe au coopératif, un Prince of Persia plus mature, un Warhammer 40k qui gicle du rouge qui tache, des « Super-Villains » en latex moulant pour faire la fête à Mister Coquin, un Seigneur des Anneaux très en forme et plein d'autres choses encore. Tournez la page, suivez le guide, on vous détaille tout ça...

(Message à Caf : arrête de mettre le souk dans mes intertitres, ça commence à se voir, là.)

Genre
Infiltration
Éditeur
Ubi Soft
Développeur
Ubi Soft/Canada
Sortie prévue
Fin 2004

Splinter Cell 3

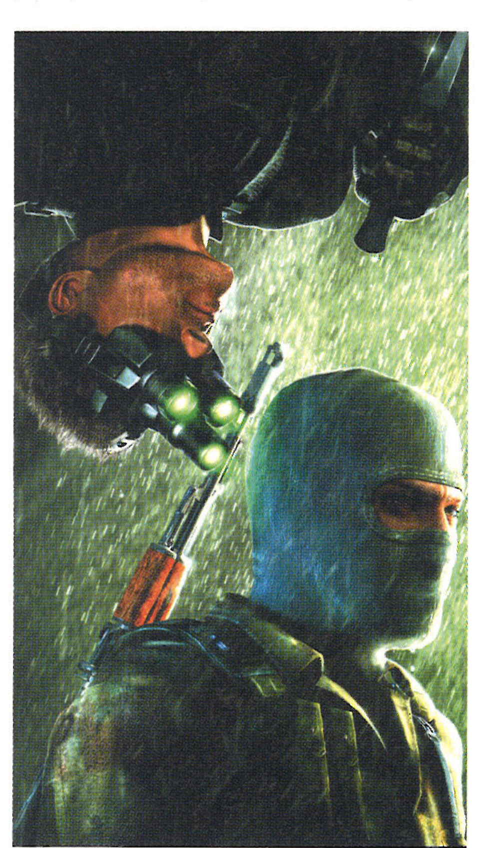
Le scénario, un poil confus, place l'action en Asie où le Japon et la Corée du Nord se livrent une petite guerre de l'information. Pour changer, les États-Unis décident d'aller mettre leur grain de sel dans la marmite diplomatique et sont aussitôt pris pour cible. Sur ce vague prétexte, la Corée du Nord en profite pour envahir celle du Sud (où la météo est plus clémente). Le casting prévoit également un amiral japonais ripou, un pirate informatique chevronné et le chef d'une compagnie paramilitaire internationale. Mon petit doigt me dit d'ailleurs que ces trois larrons se sont associés pour déclencher une guerre en Asie. Guerre que l'ami Sam Fisher devra empêcher par tous les moyens (notamment celui qui consiste à utiliser des armes de dernière génération pour insérer de petits dômes de plomb dans l'anatomie de gardes subtilement postés pour protéger des objectifs stratégiques).

Effets ostentatoires

Pas de grosses torgnoles de bûcheron en vue, mais la démo présentée au Salon nous a quand même collé deux petites baffes amicales, histoire de nous rappeler qu'on était là pour bosser. Premier choc, le moteur 3D entièrement refait. Là, les développeurs s'en sont donné à cœur joie. Le niveau qu'on nous a montré commence dans un petit jardin, aménagé avec un goût très sobre (mais efficace). À l'ombre des rochers, l'agent Sam Fisher passe inaperçu alors qu'on s'extasie devant les reflets dans le ruisseau tout proche, mis en valeur par la torche éclairante que vient de lancer un garde soupçonneux. Ces niveaux permettront d'exploiter pleinement les nouveaux mouvements : attaque du cochon pendu (par les pieds) se clôturant par un furtif brisage de nuque, jeté de garde par-dessus les balustrades ou incision de jugulaire à coups de couteau très aiguisé (et garanti sans reflets). En dehors de ce couteau, pas de précision sur les nouvelles armes qu'on nous promet à la pointe de la technologie.







Main dans la main

Mais la grosse innovation provient du multijoueur en coopératif. Les deux employés d'Ubi ne se sont pas privés pour nous montrer le potentiel, au cas où on aurait un peu de mal à se faire une idée. Et vas-y que je te fais la courte échelle, que je t'utilise l'autre comme marchepied, que je te tiens les pieds pour qu'il puisse descendre pirater un ordinateur dans le dos d'un garde assoupi, que je te déplace la corde pour une descente en rappel afin d'éviter les sentinelles aux différents étages, etc. Sans être une franche révolution au niveau gameplay, ce nouveau Splinter Cell apporte toutes les innovations qu'on attendait dans Pandora Tomorrow. Les fans seront conquis, ça ne fait pas de doutes. Les autres, qui lui reprochaient sa linéarité, seront heureux d'apprendre qu'il sera possible de finir les missions de différentes manières. Faites gaffe, vous n'aurez bientôt plus d'excuses pour ne pas l'apprécier (moi je suis déjà sous le charme de toute façon).



« Tiens, c'est pas le même screenshot que le mois dernier ? » « Non, l'angle n'est pas le même. »

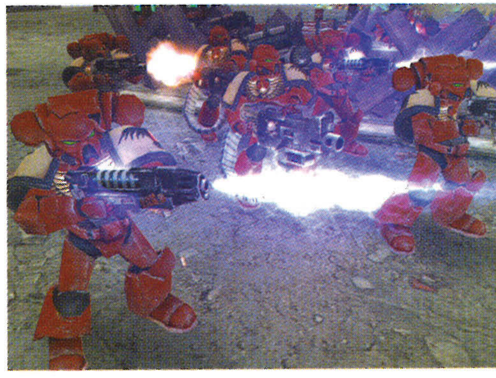
Warhammer 40K : Dawn of War

Genre	RTS gore
Éditeur	THQ
Développeur	Relic Entertainment/Canada
Sortie prévue	Fin 2004

Oui, je l'avoue : en me rendant sur le stand de THQ pour y rencontrer les développeurs de Relic, j'avais le regard blasé du testeur à qui on promet une nouvelle fois un RTS explosif qui va révolutionner le genre et qui se révèle au final n'être qu'une énième resucée de Warcraft III en moins bien. Une heure plus tard, je ressortais de mon entrevue avec un large sourire béat. Un peu comme Bishop lâché au beau milieu des serveuses du Hooters de Los Angeles. Pour ceux qui n'auraient jamais goûté à l'univers bucolique de Warhammer 40k, précisons que Dawn of War est inspiré du jeu de plateau de Games Workshop, sorte de grosse boucherie gore au tour par tour mettant en scène de petites figurines. Première claque : le moteur de jeu est proprement hallucinant. Les échauffourées sont épiques, impliquant une tétrachiée d'unités, avec un niveau de détail qui n'a rien à envier à certains FPS. Les développeurs ont voulu privilégier l'immersion totale du joueur : un coup de zoom sur le champ de bataille vient à point pour nous en convaincre. Les armées expriment tout leur art de la guerre au travers de nombreuses animations particulièrement réussies, différentes pour chaque type d'unité. Même l'expression de leur visage change au gré de l'action. En début d'affrontement, les projectiles volent d'un coin à l'autre de l'écran. Mais au fur et à mesure que les factions gagnent du terrain, les armes de poing prennent le dessus et la bataille rangée se transforme rapidement en indescriptible mêlée. Visuellement, c'est tout simplement jouissif. Ça grogne, ça hurle, ça donne des baffes, et ça pisse beaucoup le sang. Le moteur tient le choc sans broncher et chaque bataille est un véritable petit film d'animation.



« La température au sol est de 29°, nous vous rappelons d'attacher votre ceinture après le coup de marteau. »



En manque de troupes ? Un petit clic et les renforts débarquent en plein dans le squad.

Laissez le Q.I. au vestiaire

Comme dans le jeu de plateau, WH40k dispose de quatre races jouables : les emblématiques Space Marines (qui constitueront la pierre angulaire de la campagne solo), les Orks (dont la seule raison de vivre est d'exploser la tronche du voisin), les Eldars (plus vulnérables mais plus vifs, à réserver à des joueurs aguerris) et les Chaos Marines (version « dark side » des Space Marines). Chaque race dispose de ses caractéristiques propres et propose également des unités spéciales dotées de pouvoirs magiques ou spéciaux, plutôt destructeurs et très visuels pour bien faire flipper les rangs ennemis. Dans un souci de maintenir un gameplay accessible et nerveux, Relic a travaillé en étroite collaboration avec Games Workshop pour introduire de nouvelles unités inédites et alléger certains points de règle. Il ne s'agit donc pas d'une conversion fidèle du jeu de plateau, mais plutôt d'un titre qui s'inspire de l'univers pour en faire un jeu rapide, nerveux et très ouvertement dédié à la baston. Exit le micromanagement, ici on est là pour se cogner, pas pour couper du bois. On pourra bien entendu construire des bâtiments et développer de nouvelles unités, mais sans qu'il soit nécessaire de s'encombrer de péons, tout se fera en contrôlant des points stratégiques. Onze missions solo, huit joueurs en multi s'étripant dans une dizaine de modes de jeu différents, tout ça pour la rentrée. J'ai hâte.

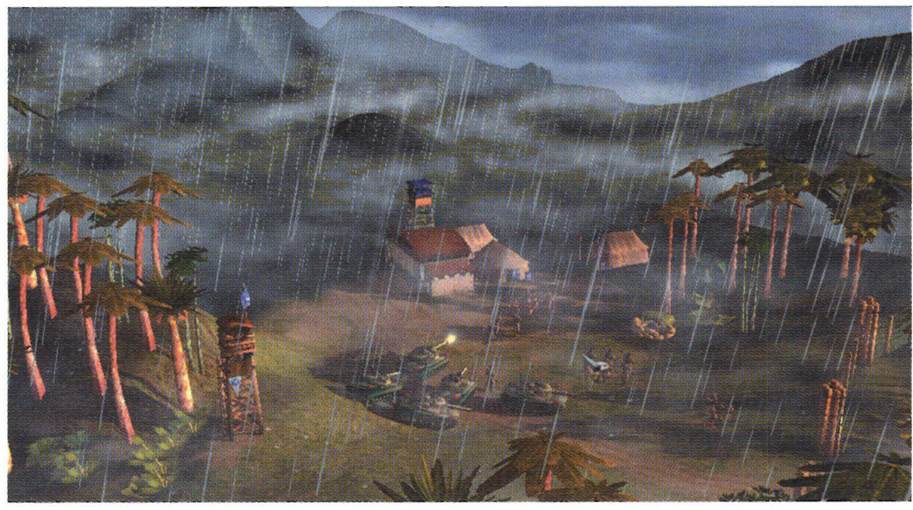
Le moral des troupes influera directement sur leur aptitude au combat.



Il est content, c'est lui qui porte le lance-flammes aujourd'hui.

Genre Stratégie Temps Réel
Éditeur Vivendi
Développeur Mad Doc Software/États-Unis
Sortie prévue Début 2005

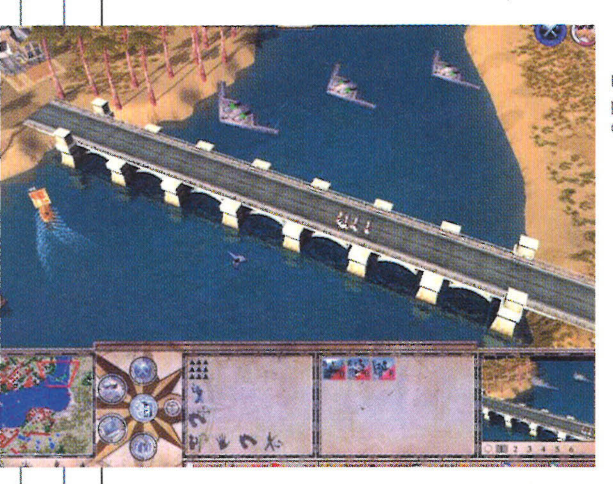
Empire EARTH II


Notez comme la brume masque une partie du terrain.

Sorti après un trop grand nombre de ses congénères, Empire Earth est passé un peu inaperçu dans l'univers des jeux de stratégie. Évidemment, s'il avait révolutionné le genre au lieu de compiler – de manière très correcte – les bonnes idées de tout le monde, on en entendrait peut-être encore parler aujourd'hui. Pour ce deuxième opus, ce n'est plus Stainless Steel Studios (qui doit probablement travailler sur un projet ultra top-secret) aux commandes, mais Mad Doc Software. Cependant, les bases du gameplay restent les mêmes et vous dirigez toujours une civilisation à travers les quinze âges du jeu (qui s'étendent de la préhistoire à un futur proche). Tant qu'on est dans les chiffres, sachez qu'au total la partie solo comprendra 27 missions réparties sur trois campagnes qui se dérouleront aussi bien aux États-Unis qu'en Allemagne ou en Corée. Vous y croiserez près de 400 unités et 200 bâtiments répartis sur quatorze civilisations différentes ayant chacune des bonus particuliers (et le loto d'hier soir : 14 - 18 - 39 - 45 - 64 - 73, complémentaire : le 03).

Nouveau ! Contient de l'innovation

Histoire de se démarquer de ses petits camarades, Empire Earth II apporte son lot de nouveautés. Tout d'abord, l'interface a été améliorée et vous pouvez maintenant afficher une carte vue de dessus qui permet de définir un plan de bataille avec vos équipiers (joueurs ou IA). Une autre option vous permet d'assigner en un clic les péons inoccupés à différentes tâches. Super pratique quand on n'a aucune envie de scroller toute la map pour trouver le larbin le plus proche d'un tas de bois. Toujours dans les options pratiques, citons également celle qui permet de sauvegarder la position d'une caméra et d'afficher ce qui se passe dans un coin de l'écran, facilitant ainsi la surveillance de cette zone. Afin d'inciter le joueur à donner le meilleur de lui-même, les développeurs ont implémenté un système de récompense appelé « couronnes ». Elles confèrent au joueur un bonus relatif à sa compétence de prédilection. Ainsi, une nation gérant au mieux ses armées se verra par exemple octroyer une attaque aérienne sur la zone de son choix. De la même manière, si le joueur gère très finement son budget, il pourra profiter d'une récolte accélérée de l'or. Enfin, la diplomatie prendra une place prépondérante et il sera même possible d'accorder des droits de passage à certaines unités, même si elles ne sont pas alliées avec vous. Comme vous pouvez vous en douter, le moteur graphique a été remis au goût du jour. Je vous épargne la liste des nombreux effets Direct X 9 déjà inscrits sur la liste des développeurs. Dans le lot, citons quand même la gestion de la météo, avec incidence directe sur le gameplay. Par exemple, faire décoller des avions en plein milieu d'une tempête est la meilleure manière de les endommager rapidement. Afin de donner une dimension encore plus stratégique à cette option, il sera possible de construire des postes météo qui vous donneront les précisions de manière encore plus fiable que Météo France. Moi, tant qu'on nous épargne Sébastien Folin, ça me va. Espérons que ces innovations permettront à Empire Earth 2 de s'échapper du peloton à sa sortie, prévue pour le premier semestre 2005.


Une attaque de bombardiers furtifs sur un pont gardé par des trirèmes. Empire Earth, c'est aussi ça.

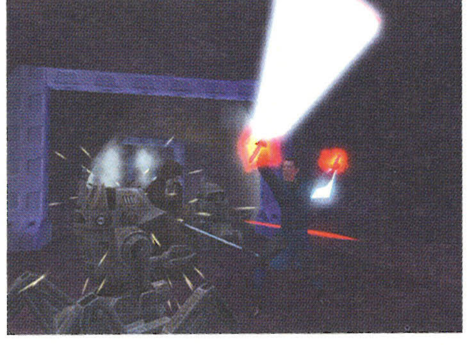



Y'a comme un petit parfum d'Apocalypse Now, je trouve.



Genre
RPG Star Warsien
Éditeur
LucasArts Entertainment
Développeur
Obsidian Entertainment
Sortie prévue
Février 2005





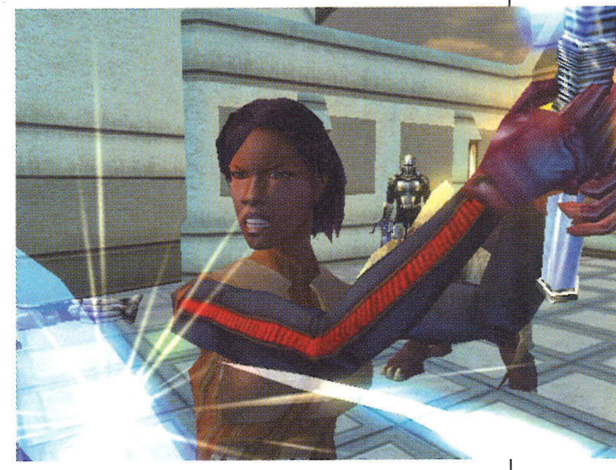


Knights of the Old Republic 2 : The Sith Lords

Fumble vous en a déjà tartiné une demi-page le mois dernier, mais quand on aime, on ne compte pas. À défaut de babes, on a pu toucher un peu à Kotor 2 lors de notre passage à l'E3 et on ne va pas se priver pour parader un peu devant vous. Petit résumé pour les distraits qui ont loupé la prose du Joy 160 : Kotor 2 prendra place cinq ans après les événements du premier épisode et vous permettra de vous balader entre sept mondes différents (dont Dantooine, Peragus ou Telos). Vous y incarnerez un Jedi, au retour d'une guerre civile plutôt balèze, puisqu'elle aura fait chavirer cette bonne vieille République. Nouveautés de gameplay au programme : la possibilité de splitter ses persos, pour remplir ainsi plus peinard les quêtes annexes, mais aussi un système de combat amélioré proposant désormais une bascule rapide entre deux armes pendant les affrontements. On pourra aussi toujours choisir son perso parmi trois classes de Jedi, chacune disposant de ses pouvoirs spécifiques.

Super Jedi

D'ailleurs, en parlant de pouvoirs, on en annonce de nouveaux que Lucas n'hésite pas à qualifier de « super cool ». Rage, Battle Meditation, Clairvoyance et Force Sight seront vos nouveaux amis. On pourra également upgrader facilement son équipement et influencer ses compagnons de route. Comportez-vous comme une ordure et ils vous emboîteront le pas. J'en connais qui vont encore se régaler à flirter avec le Côté Obscur, hein Fumble ? Je vous passe les détails sur le moteur : c'est en gros le même agrémenté de quelques jolis effets. La météo sera désormais de la partie et les personnages disposeront d'un plus grand nombre d'animations pour se mettre sur la tronche.



Ne JAMAIS énerver un Sith...

Du neuf avec du vieux

Et maintenant qu'on a pu voir tourner la bête, premier constat : bah ça a l'air d'être vachement la même chose en fait. Mais bon, qui s'en plaindra ? KOTOR, premier du nom, avait récolté tous les suffrages, il n'y a pas de raison de changer une recette qui marche. On est en terrain connu et les petites améliorations tombent à point. J'avoue avoir un petit faible pour le Force Sight, qui permet d'observer à travers les portes ou de voir l'aura des PNJ (et connaître ainsi leur alignement). C'est typiquement le genre de pouvoir dont je pourrais bien profiter à la rédac, histoire de voir si Caf est d'humeur « dérangeable » ou s'il est à fond dans WoW (ndlr : ou Lineage II). Pour le reste, ben oui, je pense qu'on peut s'avancer sans trop prendre de risques : à moins de grosse débâcle, ou d'annulation surprise (à la « Lucas »), ce deuxième volet de KOTOR devrait combler ceux qui avaient perdu leurs nuits sur le précédent. La date de sortie est toujours fixée à février 2005 et on devrait tâter de la bêta avant la fin de l'année.



C'est la surenchère, les sabres laser vont bientôt faire des feux d'artifice à ce train-là.



Genre
Stratégie Temps Réel
Éditeur
Activision
Développeur
Creative Assembly/ Grande-Bretagne
Sortie prévue
Septembre 2004

Ce genre de bataille, ça change des escarmouches avec trois unités et demi de certains RTS moisis. En revanche, bon courage pour manager quoi que ce soit avec une vue pareille.

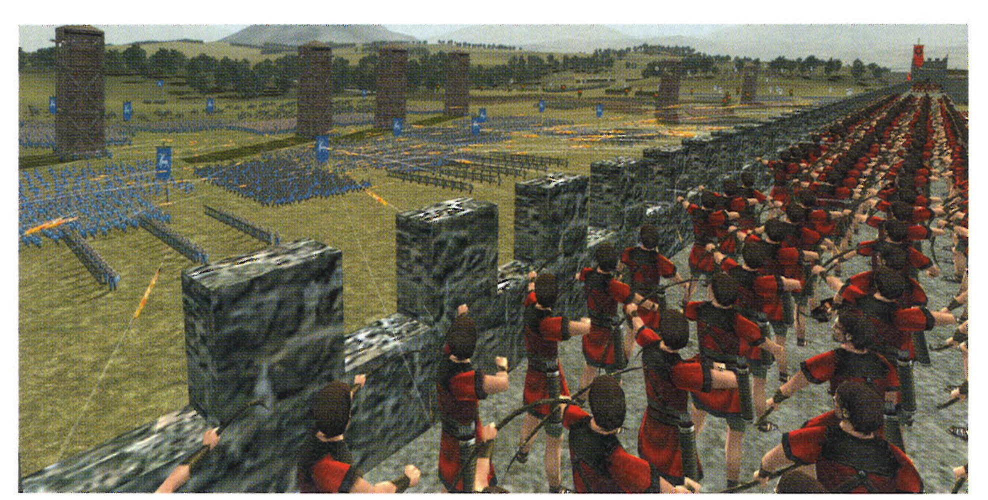
Rome Total War



Dans la majeure partie des jeux de stratégie, le symbolisme est de rigueur. Il n'est pas rare de ne voir s'affronter que dix chars, trois avions et une vingtaine de bonshommes pour la conquête d'un pays. Du coup, la série des Total War a toujours fait figure d'exception en proposant des combats impliquant des centaines d'unités. Rome Total War apporte pas mal de nouveautés et vous invite à devenir empereur de Rome (d'ailleurs je prends une option sur Cléopâtre, au cas où elle serait aussi belle qu'on le prétend). Le nouveau moteur graphique est tout bonnement spectaculaire avec des batailles pouvant impliquer jusqu'à dix mille unités, modélisées avec soin en 3D et animées avec amour. On retrouve toutes les caractéristiques qui rendent les batailles de l'époque si pittoresques : flèches enflammées, tours de siège, huile brûlante, catapultes... Bien sûr, toutes les unités classiques sont au rendez-vous : infanterie, archers, cavalerie, armes de destruction massive (puisqu'on vous le dit), etc. Il sera également possible de profiter de certaines unités spéciales, telles que les éléphants d'Hannibal qui font des ravages dans les rangs ennemis. Vous vous en doutez, chaque faction possède ses points forts et faibles. Au total, c'est vingt civilisations tirées de six cultures différentes (dont, entre autres, les Romains, les Grecs et les Barbares) qui prendront vie dans Rome Total War. Seules onze d'entre elles seront jouables, mais les différences d'organisation en fonction des factions devraient assurer une diversité suffisante (les Romains sont alignés en rang d'oignons, les Gaulois sont désordonnés comme le dossier « Mes textes à rendre » de Faskil, etc.).

Guerre Totale

Le jeu se déroule au tour par tour sur la carte et en temps réel pour les combats sur le terrain. L'aspect de ce dernier a une incidence immédiate sur les affrontements. Bien sûr, les positions en hauteur sont à privilégier mais il faut également prendre garde à la perte de visibilité quand vos milliers d'unités se déplacent en soulevant des rideaux de poussière. Cependant, tout ne réside pas dans l'art de la guerre puisqu'une dimension diplomatique (sous forme de tributs) est prévue. Et plus vous êtes puissant, plus vous pouvez délirer dans vos demandes. « Alors je vais prendre tout votre or, la moitié de votre nourriture, et cinquante jeunes vierges des deux sexes ». Les musiques, qui ne vont pas sans rappeler celles de « Gladiator », sont de même niveau que les combats et rythmeront des batailles déjà bien éprouvantes pour les nerfs. Et je ne vous ai pas parlé des bruitages qui donnent envie de se mettre à couvert sous le bureau quand on entend le sifflement de javelots passer au-dessus de la caméra. Rome Total War, au même titre que Battle for Middle Earth, pourrait bien renouveler la Stratégie Temps Réel, depuis trop longtemps empoussiérée sous Warcraft III.



J'aimerais pas être en première ligne aux pieds des remparts, moi.

Genre
Aventure
Éditeur
N.C.
Développeur
Funcom/Norvège
Sortie prévue
2006



Dreamfall



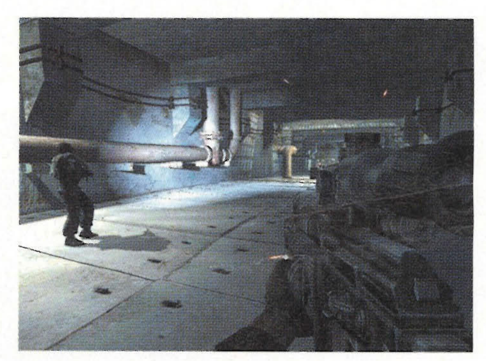
Ces grosses bestioles ne deviennent agressives que si vous les attaquez en premier.

Reprenant le concept du monde magique intimement lié à notre monde « réel », cette suite de The Longest Journey entraîne la catalane Zoë Castillo à la recherche d'un ami disparu (ça part fort). En chemin, elle va découvrir qu'elle a cruellement besoin de l'aide d'April Ryan, l'héroïne du précédent opus. Cette rencontre sera l'occasion de diriger les deux personnages à tour de rôle, ainsi que Kian, un sombre envoyé du monde magique (*musique angoissante*). Développé avec XNA (le Direct X compatible Windows et Xbox), l'affichage est intégralement en 3D avec une caméra libre, mais pas trop. En effet, Dreamfall ne comporte aucune cinématique traditionnelle. Les événements scriptés bloqueront la caméra, mais le joueur pourra toujours se déplacer et interagir avec le décor. Outre ce nouveau moteur graphique, la plus grosse innovation vient de l'interface, très simple, et du « field focus ». Représenté par une espèce de pinceau lumineux projeté depuis le personnage que vous dirigez, il met en surbrillance les choses avec lesquelles notre héros peut interagir. Dès lors, il suffira d'un clic pour que le personnage se rende directement auprès de l'objet et l'utilise. Plus besoin de faire trois fois le tour de la table pour ramasser la clé en forme de nouille posée dessus. Bon, voilà, c'était la dernière fois qu'on vous en parle avant un bout de temps, vu que l'équipe n'a plus l'intention de communiquer dessus avant 18 mois. Rendez-vous en 2006, du coup.

Genre
FPS
Éditeur
THQ
Développeur
Gsc Game World/Ukraine
Sortie prévue
Peut-être fin 2004, peut-être pas

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

À moins de revenir d'un long séjour des provinces reculées du Togo, vous devriez déjà savoir que S.T.A.L.K.E.R. est un FPS mâtiné de RPG qui prend place dans les zones désolées de Tchernobyl. Ces vastes étendues sont fréquentées par un paquet de gens ne sachant pas comment occuper leur week-end, dont les Stalkers. Ces braconniers du futur, dont vous faites partie, recherchent les bestioles mutantes (entre autres) qui sont légion dans le coin pour les revendre au plus offrant. Mais comme vous le savez déjà, ça ne sert à rien de le répéter. S.T.A.L.K.E.R. fait partie de ces jeux qui brillent par l'engouement qu'ils suscitent mais qu'on désespère d'avoir un jour entre les mains (ça va bientôt faire trois ans qu'on l'attend, mine de rien). Quoi qu'il en soit, les développeurs nous ont présenté une nouvelle démo technologique dotée de graphismes sublimes, d'effets de chaleur réalistes créés à grands coups de shaders DirectX 9 et autres raffinements du genre. On s'est poliment extasiés avant de tenter de voler le clavier au développeur. Rien à faire, il n'a pas voulu le lâcher, pas plus qu'une date officielle (l'officieuse parle toujours de septembre, mais bon...). L'équipe espère malgré tout pouvoir le livrer avant la fin de l'année. Sur le Salon, une version du jeu tournait avec une map multijoueur, mais ne permettait pas de se rendre franchement compte du potentiel du titre dans ce domaine. Ben on va continuer à attendre alors... On commence à avoir l'habitude.



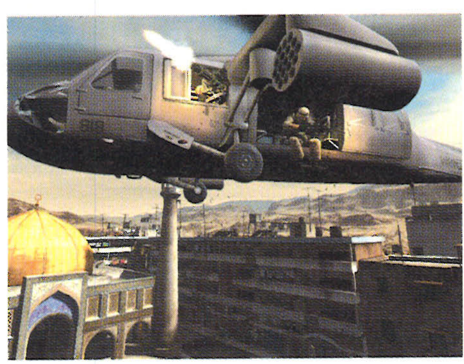
Les niveaux comporteront des morceaux de la vraie centrale. Génial non ?



« Là elle fait poubelle, mais avec des jantes alu, un peu de peinture et un nouveau spoiler, elle va assurer grave. »

Genre
FPS ONLINE
Éditeur
ELECTRONIC ARTS
Développeur
DICE/SUÈDE
Sortie prévue
2005





Chouette, des hélicos. Espérons qu'ils soient plus maniables que les avions de BF1942.

Battlefield 2

En dehors de ses problèmes de lag particulièrement frustrants, Battlefield 1942 m'a laissé un très bon souvenir. Voir des colonnes de chars avancer sur les positions ennemies, tandis que l'aviation leur déverse indifféremment bombes ou parachutistes sur la tête, fait partie de ces moments épiques qu'on ne vit que trop rarement (à mon goût) dans nos jeux préférés (ndlr : Atomic, sors de ce corps !). Plutôt que de développer un patch qui aurait réglé les problèmes du code réseau, les développeurs se sont manifestement attelés à une nouvelle version, repoussant encore plus loin les concepts développés auparavant. Déjà, le nouveau moteur 3D enfonce définitivement le précédent. En plus des shaders et autres effets qui font bien dans les présentations, notons la présence de divers effets comme le flou occasionné par l'explosion trop proche d'une grenade ou le tremblement du sol à l'approche d'un tank. Le décor pourra être détruit dans de grandes proportions, histoire de donner un peu plus de réalisme à l'action contemporaine de ce jeu. Les sons bénéficient également de quelques trucs sympas comme l'effet doppler ou l'occlusion du son en fonction des obstacles (la classe hein ?). Les matériaux possèdent un indice de perméabilité. Autrement dit, il faudra faire attention en se mettant à couvert derrière des boîtes en carton, qui ne sont pas réputées offrir une protection suffisante, même face aux armes de faible calibre. On retrouve bien entendu les différentes classes spécialisées, comme les forces d'assaut, les snipers, les unités anti-tanks ou les médecins. Ces derniers sont d'ailleurs pourvus d'électrochocs pour ramener à la vie leurs petits camarades tombés au champ d'honneur. À noter qu'ils peuvent également s'en servir comme arme d'appoint. Globalement, les personnages sont nettement mieux animés et profitent des avantages du ragdoll pour mourir de façon très réaliste.

Command and Conquer

Mais le gameplay bénéficie également d'un paquet de nouveautés. Par exemple, si vous intégrez une escouade, vous avez accès à de nouvelles options, telles que le « Commander Mode » qui vous permet de coordonner les actions de vos coéquipiers depuis la carte du jeu (un peu comme ce qu'on pouvait faire dans Planetside avec suffisamment de points de commandement). Tout semble pensé pour faciliter la vie du joueur et si vous n'êtes pas trop timide, vous pourrez vous servir de votre micro pour communiquer avec les membres de votre équipe (grâce au voice chat intégré) ; les développeurs ont aussi inclus un système assez simple de phrases prédéfinies à choisir. Imaginez le croisement des ordres radio de Counter et le système de choix d'action des Sims et vous obtenez une image de cette méthode. On ne dirait peut-être pas comme ça, mais c'est terriblement efficace. La clé de voûte de tout ce bonheur potentiel repose sur la qualité du netcode et le fait que le présentateur n'arrive pas à comprendre ma question, pourtant fort simple (« Qu'avez-vous prévu pour améliorer les problèmes de lag ? »), ne va pas sans m'inquiéter. Allez, on croise les doigts, il leur reste encore une année pour ne pas se louper.



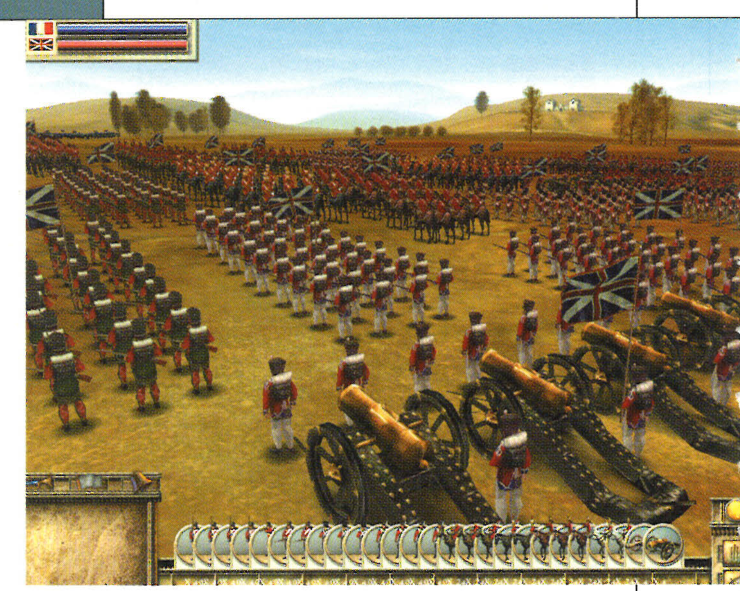
J'espère que vous voyez bien les reflets sur le gant de ce soldat. Et notez les antennes derrière lui, très bien modélisées également.





Genre
Stratégie historique
Éditeur
Eidos Interactive
Développeur
Pyro Studios/Espagne
Sortie prévue
Début 2005


Tellement beau que ça me donne des envies de pique-nique.


Ils sont tous bien rangés là, mais dans cinq minutes, ce sera le bordel.

IMPERIAL Glory

Dans la catégorie « jeu qui promet mais on attend quand même de voir », l'une des bonnes surprises de cet E3 2004 fut sans conteste le nouveau bébé de Pyro : Imperial Glory. Les développeurs espagnols n'en sont pas à leur coup d'essai : si on les connaît surtout pour la série des Commandos, ils avaient déjà tenté une incursion timide dans le RTS avec un Praetorians plutôt réussi. Ici, ils viennent carrément narguer la série des Total War. Même pas peur ! Ils poussent le défi un poil plus loin, en ajoutant par-dessus ces grands étripages d'armées à gérer en 3D, une bonne couche de gestion. L'action se déroule au début du XIXe siècle, période troublée s'il en est, et vous mettra à la tête d'un des cinq grands Empires : Grande-Bretagne, France, Russie, Prusse ou Autriche-Hongrie. Et quand Pyro vous met à la tête d'un Empire, il ne le fait pas à moitié. Pas question ici de se contenter d'être le bon gros général qui gueule du haut de sa monture pour envoyer ses troupes se faire déchiqueter dans les rangs ennemis. Il vous faudra aussi organiser tout le bordel qui va avec : grandes lignes politiques (serez-vous plutôt démocrate ou tyran ?), gestion de l'économie, développements technologiques et bien entendu, un petit coup de diplomatie de-ci de-là, pour faire les yeux doux à vos agresseurs potentiels et gagner du temps ou maximiser vos chances d'étriper un rival agaçant.





Jolie boucherie

Au total, votre soif de conquêtes pourra s'épancher sur pas moins de 51 provinces, et 29 régions maritimes. Oui, il y a aussi des bateaux dans Imperial Glory, plein, et du « touché-coulé » à foison, époque oblige. Et tant qu'à faire dans l'historique, Pyro a poussé le réalisme jusque dans le design des unités, détaillées jusqu'au bout de la lance et distinctes pour chaque Empire. Même leurs formations spécifiques ont été respectées. L'expérience de jeu sera donc totalement différente selon le camp que vous choisirez de défendre. Et tout ça alimenté par un moteur 3D qui nous a plutôt scotchés, d'apparence plus fluide et plus souple que celui d'un Rome Total War, par exemple (non, je ne balance pas, je constate). Des environnements graphiques qui ne seront pas juste jolis, puisque la météo et le terrain auront leur mot à dire dans les affrontements.
Une vaste armée qui rushe dans le désert, forcément, ça lève un bon paquet de sable et ça réduit la visibilité de tout le monde. Avec ses deux modes de jeu (Tour par tour pour l'aspect gestion et Temps réel pour les combats), la possibilité laissée au joueur de se concentrer sur l'un d'eux à sa guise, et une touche graphique très réussie, Imperial Glory m'a vraiment donné envie de me replonger dans le monde impitoyable du RTS. Rendez-vous début 2005 pour vérifier tout ça.


« Partez devant, les gars, on arrive... »

Pariah

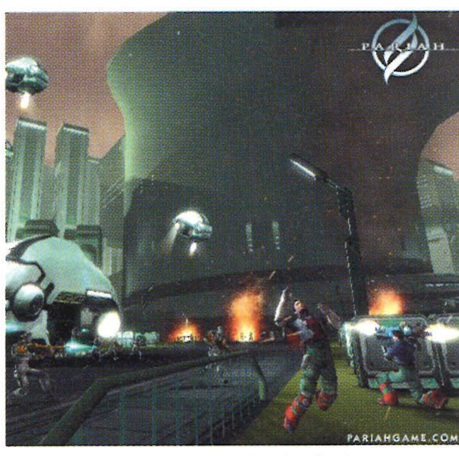
Genre
FPS futuriste avec du virus dedans
Éditeur
Hip Interactive
Développeur
Digital Extremes/Canada
Sortie prévue
Printemps 2005

Jack Mason n'avait plus trop envie de vivre. Ça tombe bien : il va avoir plein d'occasions de crever. Toubib chargé d'escorter une patiente infectée par un dangereux virus, il va devoir lutter contre la montre pour sauver ses fesses : il lui reste seize heures avant qu'une station orbitale ne balance quelque cinquante mégatonnes d'explosif sur la surface de la Terre, dans une tentative fort peu subtile pour régler un léger problème d'infection que personne ne parvient à contenir. Développé par Digital Extremes (UT2003, c'est eux, pour le compte d'Epic), Pariah s'annonce comme un FPS de toute beauté. Les quelques niveaux de jeu que nous avons pu voir sur le Salon laissent présager du meilleur, même si le rythme de la bêta accuse encore une





certaine mollesse. C'est le moteur d'Unreal, aidé de son copain Havok, qui gèreront tout ça : a priori donc, pas de raison de s'inquiéter. Le tout, comme d'hab', avec une campagne solo et les inévitables modes multi. Petite originalité : plutôt que d'offrir une pléthore d'armes de plus en plus grosbillesques, le jeu n'en proposera que six au total. Mais celles-ci seront upgradables tout au long de la partie, grâce à des bonus qu'on pourra choper un peu partout. On pourra par exemple rendre le Rocket Launcher sensible aux sources de chaleur, ou augmenter la portée du zoom sur son fusil de snipe. Prévu pour le printemps 2005, on devrait pouvoir se faire les dents sur une bêta d'ici le début de l'année prochaine. Patience.

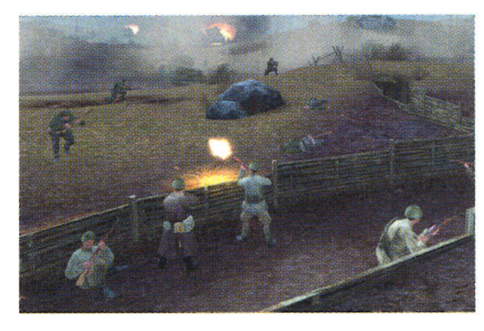


Aaah, les premières images d'un jeu. Toujours émouvant et rarement en rapport avec le produit final.

Call of Duty : La Grande Offensive

Genre
FPS pendant la Waurldouartou
Éditeur
Activision
Développeur
Gray Matter/États-Unis
Sortie prévue
Octobre 2004







La fameuse scène de combat spatial dans l'Episode 4... Euh, non, attendez...

La Deuxième Guerre mondiale n'en finit pas d'inspirer nos amis éditeurs. Enfin, inspirer... c'est beaucoup dire. Fort du succès de son titre Call of Duty, Activision nous a présenté les premières images de son add-on : La Grande Offensive. Alors, dans la catégorie « on vous en met plein la vue », on peut dire qu'on a été servi : effets pyrotechniques réalistes pour les amateurs de chair carbonisée, explosions en tous sens, pulvérisations d'avions ennemis au gros calibre et en plein vol... On ne peut pas dire qu'on ait le temps de se réchauffer une conserve. Pour le reste, les mêmes griefs que pour son grand frère s'annoncent avec la légèreté d'une DCA : action trop scriptée et scénario dirigiste. Au menu des nouveautés : une seule campagne solo, qui verra notre Atomic national arpenter les terres de Sicile, ou tenter de vaincre l'ennemi à Kursk. Ou quelque chose du genre.

Ne partez pas, j'ai pas fini

Neuf nouvelles maps multi viendront également étoffer l'offre et proposer dans la même rafale trois modes multi tout frais : un mode Capture The Flag très attendu, un mode Domination et un mode Tank Combat dans lequel on pourra s'éviscérer à coups de blindés. Au total, pas de quoi s'exploser de joie à la grenade, donc, mais suffisamment pour s'offrir quelques heures de boucherie. CoD : La Grande Offensible semble souffrir des mêmes limitations que son aîné, mais pour ce qui est de l'immersion et du bouffage de gros sel de MP40, nul doute que ça devrait faire l'affaire.

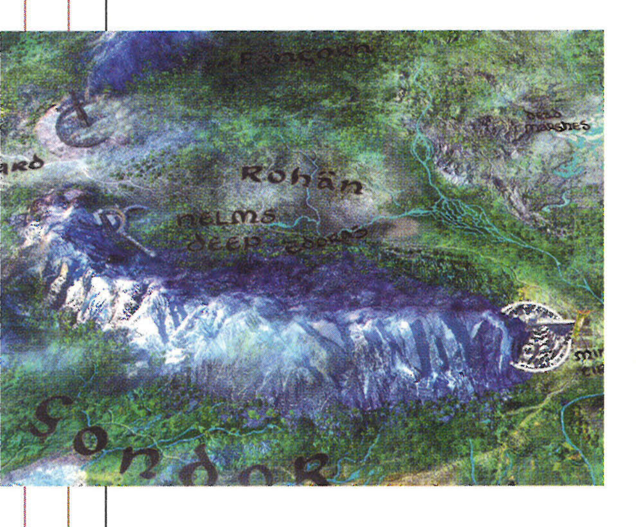
Genre
Stratégie Temps Réel
Éditeur
EA
Développeur
Electronic Arts/
États-Unis
Sortie prévue
Automne 2004



Dans cette image se cache un personnage qui n'a rien à faire là. Saurez-vous le retrouver ?

Battle for Middle Earth

La vidéo du RTS Battle for Middle Earth qui tournait sur les énormes écrans (d'ailleurs, s'ils ne savent pas quoi en faire, je peux les en débarrasser) du stand d'Electronic Arts a attiré un monde impressionnant pendant toute la durée du Salon. À chaque fois que nous sommes passés à proximité de cette zone, c'étaient des dizaines de personnes, assises à même le sol, le regard brillant et un petit filet de bave au coin de la lèvre, qui la regardaient tourner en boucle. Une formation rigoureuse nous permet de retenir cet excès de sécrétion salivaire, même s'il faut reconnaître que cette vidéo met clairement l'eau à la bouche (y compris aux gens qui, comme moi, s'ennuient mortellement devant le « Seigneur des Anneaux »). Manifestement les développeurs ont trouvé une brocante aux polygones, vu le nombre impressionnant d'unités présentes à l'écran en simultané. C'est pas difficile, pour un peu on aurait cru assister à la projection de la bataille monstrueuse des « Deux Tours ». Ce qui tombe assez bien, puisqu'Electronic Arts possède les droits d'exploitation de la licence du film.



L'anneau qui rend fou à lier

Nous avons pu assister à une deuxième présentation, privée celle-ci, dans un salon fermé qui nous a permis de découvrir d'autres aspects du jeu. Basé sur une version survitaminée du moteur de Command & Conquer Generals, Battle for Middle Earth repousse ce qu'on a l'habitude de voir dans les jeux de stratégie temps réel. Non seulement les unités sont présentes en grand nombre et finement détaillées, mais en plus elles possèdent un caractère bien trempé. Les Ents en feu paniquent et se précipitent dans la première rivière pour se rafraîchir, les unités poussent des cris de victoire quand leurs ennemis se dispersent, des orcs organisent des combats pour tuer le temps (d'ailleurs on peut aussi jouer les méchants et pulvériser ce ramassis d'humains, de nains ridicules, d'elfes efféminés ou de hobbits pénibles). La carte du jeu, qui est une des plus belles jamais réalisées, permet de déplacer ses unités en gardant une vision globale de l'action. On ne sait pas grand-chose de la campagne, à part qu'elle ne sera pas linéaire. Elle proposera malgré tout les grands moments des films, comme la bataille de Minas Tirith par exemple. Toutes les unités « féeriques » devraient être au rendez-vous (balrogs, trolls, nazguls, etc.), ainsi que Gandalf, Aragorn et les autres. Ces personnages seront d'ailleurs doublés par les acteurs du film dans la version originale. Espérons que cela soit le cas aussi en français.
Les éléments de gameplay restent très flous pour l'instant, mais comme on change rarement une recette qui gagne chez EA, ça sera sûrement très classique, ce qui n'est pas forcément un mal. Reste à attendre la sortie, prévue pour cet automne, pour pouvoir essayer tout ça.

Genre
À vous Hollywood

Éditeur
Activision

Développeur
Lionhead Studios/
Grande-Bretagne

Sortie prévue
2004

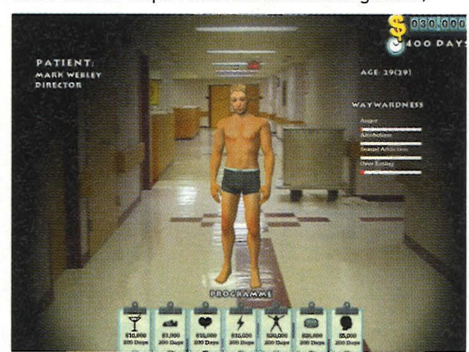
The Movies



Peter Molyneux, toujours un peu en marge de ses petits collègues, en avait presque perdu un peu de sa crédibilité. Adoré par les uns, détesté par les autres, je dois bien avouer que la perspective d'aller écouter l'homme parler de son dernier bébé, The Movies, ne m'avait pas vraiment agité plus d'un sourcil. Sorte de Sims dans l'univers du cinéma, il pourrait malgré tout constituer une excellente surprise. Loin du côté un poil trop prude des produits Maxis, on nage ici en plein cynisme et débauche. On gère ses acteurs tellement en profondeur, qu'on peut même décider de leur imposer de menues opérations de chirurgie esthétique pour raboter un nez peu gracieux, par exemple. Oui, on peut aussi retoucher des parties du corps plus grivoises, rassurez-vous. S'ils sont dans la dèche, à la recherche du film qui relancera leur carrière, vos futures stars arpenteront les plateaux de tournage complètement bourrés à la Grimbergen et difficiles à gérer. Il faudra aussi veiller à ménager leurs tensions sexuelles : deux acteurs en ménage dans la vraie vie et dont le couple bat de l'aile (parce que Monsieur a encore fricoté avec un second rôle) pourraient se révéler impossibles à maîtriser devant la caméra. De là à dire que Peter voit le monde du show-biz comme un grand jeu de « qui se tape qui », il n'y a qu'un pas. The Movies, un jeu gossip à mort, donc. Ça va me plaire…

Cinémaaaaaa, cinémaaaaa

Parlons-en justement des films : sachez que tout, ou presque, sera possible. Du western en costumes disco au film coquin avec extraterrestres gluants,



vous pourrez passer derrière la caméra pour concrétiser vos délires les plus fous. À vous de concocter un scénario, de réunir les fonds pour le produire, le tourner et finalement le monter. Une petite option vous permettra même de le doubler avec vos propres dialogues, faits à la bouche.
Pour les réfractaires des chiffres, sachez que selon l'époque choisie, la partie gestion sera plus ou moins simplifiée. Vous pourrez donc, en réglant votre montre sur les années 50, produire un film sans avoir à vous soucier de vos thunes. Et pour ceux qui bouffent du micromanagement au petit-déjeuner, les années 90 seront un terrain plus propice.
Enfin, il sera bien entendu possible d'échanger vos œuvres finies sur le web, pour vous faire railler par le monde entier et finir seul, sans gloire, artiste incompris. Graphiquement, on est à la croisée des chemins entre Black & White et les Sims, l'interface offrant apparemment toute la souplesse requise au genre. Pour ce qu'on en a vu, The Movies nous a plutôt fait plaisir. Reste à savoir s'il réussira à convaincre sur le long terme, une fois passé le plaisir sournois de réaliser « Mister Coquin contre les Loutres de l'Espace » et ses multiples suites (qui n'égaleront jamais le premier).

Auto Assault

Genre
MMMMO (Mad Max Massivement Multijoueur Online)

Éditeur
NCsoft

Développeur
Net Devil/États-Unis

Sortie prévue
Fin 2004

Le scénario de ce Massivement Multijoueur est plat comme une route de campagne : trois clans tentent de se partager les restes délabrés de la Terre : des extraterrestres venus alien-former notre belle planète, des terriens cloîtrés sous terre depuis des années avant de faire leur come-back et une race d'individus mi-terriens, mi-aliens. Le but du jeu est d'exterminer le plus grand nombre de membres des autres factions, grâce à des véhicules (voitures, tanks, bipèdes, motos) tunés au lance-roquettes et autres armes de gros, voire très gros, calibre. Le moteur graphique fait un peu penser à celui de Ground Control II, sans en atteindre la qualité malgré tout. Les joueurs peuvent se regrouper sous forme de guildes appelées « convois » et construire des bases que les autres factions se feront une joie de capturer. L'utilisation de Havoc comme moteur physique apporte une certaine dose de réalisme et on appréciera de pouvoir détruire pratiquement tout ce qui se trouve à l'écran. Prévu pour la fin de l'année, on attend la possibilité de jauger l'intérêt sur le long terme de ce titre dont l'action semble intense et permanente. Mais pour un MMO, ça ne suffit peut-être pas.



Moi, le bucolique, ça m'ennuie. Filez-moi un lance-roquettes.

Tank, moto, voiture, les différents types de véhicules devraient combler tous les joueurs.



Black & White 2

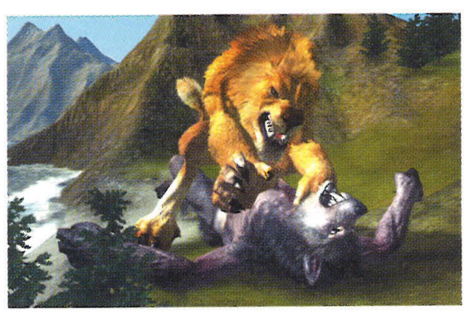
Genre
Ego RTS

Éditeur
ElectronicArts

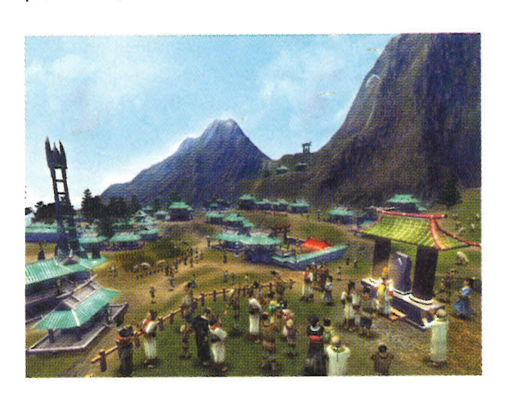
Développeur
Lionhead Studios/
Grande-Bretagne

Sortie prévue
Fin 2004





Le bien et le mal remettent leurs habits de lumière pour se filer des claques dans l'allégresse et la bonne humeur, toujours sous la supervision de l'alien Peter Molyneux. Black & White, premier du nom, avait divisé à coups de hache la communauté des gamers : véritable révolution de gameplay pour certains, vulgaire screensaver pour d'autres, le feedback était plutôt tranché. Les développeurs de Lionhead Studios ont manifestement retenu la leçon et préparent le deuxième opus avec une volonté plus fédératrice. Vous rempilerez donc une nouvelle fois dans le rôle d'un Dieu tout-puissant, chargé de veiller sur le bon peuple, toujours assisté de votre fidèle créature, votre alter ego dans le monde du jeu. Votre objectif sera de guider les vôtres sur le chemin tortueux de la domination culturelle. Pour ce faire, vous pourrez choisir la voie du mal (en construisant des armées et en partant bouffer les civilisations voisines) ou la voie du bien (en focalisant votre progression sur la technologie). En ce qui concerne votre créature, celle-ci manifestera plus d'indépendance et il ne sera plus nécessaire de la suivre du regard en permanence pour s'assurer de sa bonne évolution. Elle pourra assister votre effort de guerre ou se concentrer sur la gestion de la ville. Les gens de Lionhead nous ont assuré avoir passé beaucoup de temps à écouter les griefs de la communauté pour intégrer dans le développement de B&W2 toutes ses doléances. Ce qu'on a pu en voir était certes plutôt joli et prometteur, mais encore loin d'être fonctionnel.



Half-Life 2

Genre
FPS super attendu

Éditeur
Vivendi Universal Games

Développeur
Valve Software/
États-Unis

Sortie prévue
Cet été (rigolez pas)

Je regrettais franchement de ne pas avoir pu assister à l'E3 l'année dernière et donc de ne pas avoir pu découvrir Half-Life 2 en avant-première (et surtout de ne pas pouvoir faire baver tout le monde en rentrant à la rédac). « Qu'à cela ne tienne », m'a dit Gaby (Gabe Newell, on est très intimes), « je vais retarder la sortie du jeu d'un an, comme ça tu pourras le voir en 2004 ». Il est cool quand même. Tellement cool que cette année, c'est deux démos différentes qui étaient diffusées (une chez Vivendi et une chez ATI). Graphiquement, ça déchire toujours autant (les textures de mon appart sont moins réalistes que celles du jeu), le gameplay semble toujours scripté jusqu'au trognon (pour ceux que ça dérange) et l'arme qui permet de chopper les différents objets toujours pleine de promesses. Pas grand-chose de neuf sur le jeu à côté de ça, même si on a pu voir une autre arme rigolote qui vaporise les ennemis. Également présenté, Counter-Strike avec le source engine. Çà fait mal de le reconnaître, mais ils ont réussi à me donner envie d'y rejouer (alors que je m'étais juré que je ne replongerais pas dedans). Bande de pourris. Allez, encore un peu de patience, il est prévu pour cet été, qui, rappelons-le, s'étend jusque fin septembre. D'ailleurs, moi si j'étais responsable de la communication chez Valve, je m'arrangerais pour le sortir le 30 septembre. Exprès. Juste pour montrer qu'on sait se moquer de nous-mêmes. Et surtout éviter que les autres n'en remette une couche…



Le soucis du détail : de petits gobelets en papier sont poussés par le vent.



Si, si, c'est bien Counter-Strike. Oui je sais, il était temps que le moteur change de toute façon.

Genre Action
Éditeur LucasArts
Développeur LucasArts/États-Unis
Sortie prévue Automne 2004

Star Wars Republic Commando



« T'es sûr qu'il est mort ? Moi j'dis qu'il bluffe. »

Chronologiquement, Republic Commando est situé entre les films Episode II et Episode III. Vous y dirigez une escouade de trois commandos de la République dans des missions où seule une unité d'élite peut réussir. Forcément, si les premiers charlots de passage pouvaient faire l'affaire, on ne nous aurait pas dérangés. Quoi qu'il en soit, l'action semble relativement intense et faire l'effort de progresser de manière tactique donne de bons résultats, ne serait-ce que pour l'ambiance. L'interface de commandement de vos deux coéquipiers est simple et efficace et un seul petit clic suffit pour qu'ils se placent intelligemment autour d'une porte avant d'en déclencher l'ouverture. Malheureusement, ça reste a priori moins souple et intuitif qu'un Freedom Fighters. On retrouve une bonne partie des personnages plus ou moins importants des films, comme différents droïdes survoltés, des Wookies énervés et des mercenaires Trandoshan. Bref, de quoi combler le fan exigeant. Graphiquement ça reste très correct et l'idée de faire apparaître les bords du casque de protection devrait aider, au moins un peu, à l'immersion.



Star Wars Battlefront

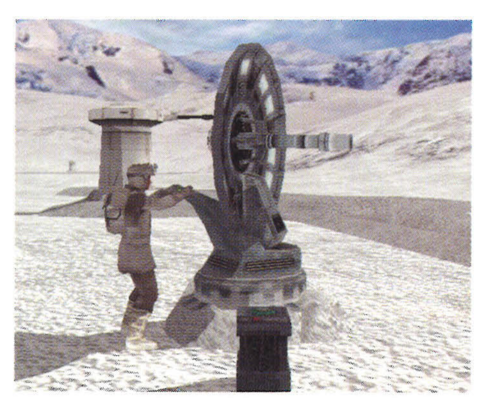
Genre Action
Éditeur LucasArts
Développeur Pandemic/États-Unis
Sortie prévue Fin septembre 2004

Alors que Faskil essayait le jeu sur Playstation 2 (sous le prétexte ridicule que c'est plus simple à mettre en réseau), Battlefront était en libre essai sur le stand ATI. Du coup, hop, d'un coup de fesse bien placé, j'ai écarté le type qui squattait le clavier depuis cinq bonnes minutes déjà. Aucun doute possible, le jeu ressemble furieusement à Battlefield, mais dans l'univers de Star Wars. En dehors d'un piège à Walker à base de troncs d'arbres et actionné par des Ewoks, le niveau que j'ai pu tester (situé sur Endor) ne permettait pas de repérer quoi que ce soit qui le différencie du titre d'Electronic Arts. Zones à capturer qui permettent d'accéder à des véhicules, classes de personnages prédéfinies (sniper, attaque, arme lourde), minimap, zones de spawn, etc. Par contre, quand on est fan, ça reste un grand moment de plaisir que de sniper un groupe de rebelles depuis une plate-forme tandis qu'avancent inexorablement deux AT-ST sur les autres soldats planqués derrière les arbres. Le jeu étant prévu pour cet automne, on va quand même attendre sa sortie pour s'assurer que ce genre de trip vaut vraiment le coup de mettre la main au porte-monnaie.

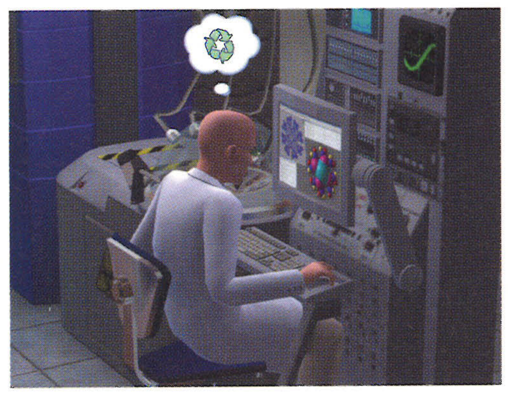


Le jetpack, qui pourra vous tirer de mauvais pas (ou faire de vous une cible pour le tir au pigeon).





Genre Simulateur de vie
Éditeur Electronic Arts
Développeur Maxis/Etats-Unis
Sortie prévue Automne 2004


Sûrement un chercheur français qui tente de se recycler.

The Sims 2

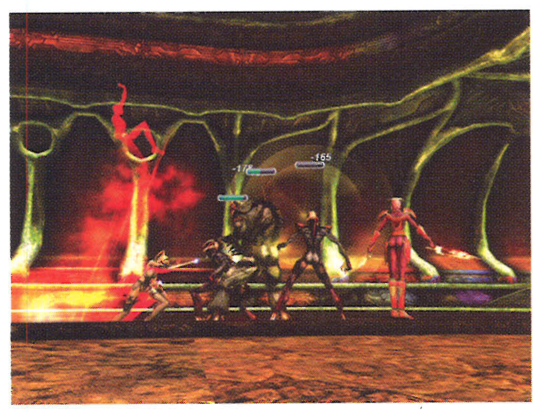

Alors c'est donc vrai, elles ne pensent qu'à ça.

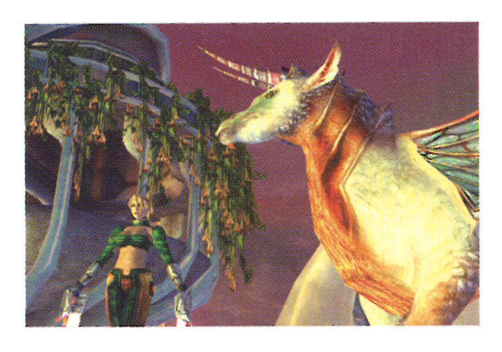
Une charmante demoiselle nous a fait une petite démo des Sims 2. Étrange coïncidence pour un jeu plébiscité par les femmes (paraît-il, ma copine ne jurant que par Quake et CS). Elle nous a montré une scène où toute la famille est réunie pour fêter l'anniversaire du gamin. Elle incite alors le père à tromper sa femme avec une ex. Il ne tarde pas à se faire repérer par la sœur de son épouse, complètement dévastée par cette découverte. En dehors de l'aspect totalement glauque de la mise en scène, c'était surtout l'occasion de voir un peu tourner le jeu. Sans surprise, il ressemble beaucoup au précédent, en beaucoup plus évolué. Graphiquement, les modèles sont plus détaillés et proposent plus de variété. Vos Sims peuvent maintenant se reproduire. Le nouveau venu sera un mélange des attributs des parents. C'est pendant sa croissance que ses aspirations futures se révéleront et vous aurez à cœur de tout mettre en œuvre pour satisfaire ses rêves (ou au contraire, à faire comme moi en le privant de tout et en le poussant au suicide). Inclus également, un utilitaire pour faire des films, c'est Peter qui va être content… Espérons que la censure et la morale n'aient pas voix au chapitre et qu'il sera possible de faire des trucs vraiment rigolos (je laisse libre cours à votre imagination sadique et perverse pour deviner à quoi je pense).



Tabula Rasa

Genre MMORPG
Éditeur NCsoft
Développeur Destination Games/Corée du Sud
Sortie prévue Hiver 2004


Le voice chat intégré devrait faciliter la coordination dans les combats.



Les game designers de Destination Games, épaulés de Richard Garriott (avec deux t, Caf s'excuse pour le dernier numéro) ont décidé de faire table rase (O.K., O.K., c'était facile) de certains concepts pénibles des MMORPG.
Les déplacement inintéressants de vingt plombes entre différents endroits, poubelle. À la place il suffira de se téléporter. La galère pour retrouver ses potes quand on est perdu dans la forêt, oubliée. On pourra se transférer à côté d'eux en deux clics. Vous venez de passer un niveau et hésitez entre plusieurs compétences ? Plus de risque de faire le mauvais choix, il suffit de se cloner pour tester tout ce qui vous chante et si le résultat n'est pas à votre goût, revenir à une de vos autres versions. Notons également que vous commencez le jeu avec une maison rien qu'à vous, aménageable selon votre goût, que la magie et certaines armes se basent sur la musique et que le jeu est livré avec un « voice chat » intégré qui vous permettra de communiquer directement avec les personnages alentour.
En dehors de quelques autres idées mineures que nous ne pouvons pas développer tout de suite, par manque de place, cela reste malheureusement assez classique pour le gameplay de base. L'univers est très heroic fantasy et l'expérience se gagne par les combats ou les activités « sociales » (fabrication d'objets, par exemple). Dans un univers qui ne devrait pas tarder à être dominé par World of Warcraft, Tabula Rasa pourra peut-être offrir une alternative aux joueurs blasés du genre.


Tsss, pas un seul screenshot disponible pour vous monter l'interface (qui semble très fonctionnelle), c'est ballot.

Genre RPG à crocs
Éditeur Activision
Développeur Troika Games/ États-Unis
Sortie prévue Printemps 2005



Vampire : The Masquerade-Bloodlines



« Alors, il te plaît toujours pas mon costume ?! »

Je ne sais pas pour vous, mais moi, le premier Vampire sur PC (Redemption, sorti en 2000) ne m'avait pas vraiment convaincu. Se retrouver au cœur d'un hack & slash vaguement déguisé en RPG, après toutes ces années passées à dévorer le jeu de rôle papier, ça frustre. Rien de tout cela avec ce nouvel opus, développé par Troika Games : on nous promet de l'aventure, pas de la boucherie de base à grand renfort de clics. Les quelques minutes de gameplay découvertes lors de l'E3 font d'ailleurs immédiatement penser à Deus Ex, pour son savant mélange FPS/RPG. Quatorze types de persos, des compétences piochées à la source, dans le manuel du jeu original de Whitewolf... On a pris la licence très au sérieux. À tel point que le titre constituera un « prequel » officiel pour une nouvelle gamme d'extensions au JDR, baptisée « L'Apocalypse des Vampires ».

Soyez chic, soyez gothique

Dans la mission montrée, notre héros aux dents longues doit débusquer dans un Los Angeles gothique une certaine Venus, sorte de Huggy-les-bons-tuyaux chez les damnés. Passée la première volée de baffes distribuée avec générosité par le moteur 3D (le Source Engine d'HL2 qu'il est bien), on en apprend plus sur le gameplay. Pour faire parler Venus, plusieurs possibilités : crocheter la serrure de son bureau puis pirater son laptop, user de persuasion pour la rendre bavarde, etc. Les compétences du perso ne sont donc pas là pour faire joli, elles auront une véritable utilité dans le jeu. Seuls les combats semblaient encore un peu mous, mais on nous a assuré que cette partie du soft était en plein chantier. Le Grand Réveil est prévu pour octobre 2004.

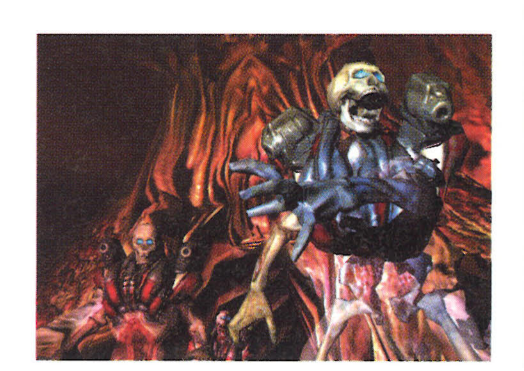


Il a le profil du mec qui a passé une sale journée.

DOOM 3

Genre FPS
Éditeur Activision
Développeur ID Software/États-Unis
Sortie prévue Eté 2004

Tiens, un peu de changement pour Doom 3 cette année : hormis une date présumée de sortie ramenée à cet été, aucune nouvelle de la version PC. Par contre, la Xbox est chouchoutée : mode Coopératif et sortie exclusive sur cette console. Du coup, nous n'avons pu l'essayer que sur le gros truc noir et vert de Microsoft. On va laisser de côté la partie graphique, pas forcément révélatrice de ce que sera la version PC, ainsi que la maniabilité au joypad, qui globalement ne nous concerne que peu. En revanche, j'ai quelques inquiétudes concernant l'intérêt même du jeu. Un exemple : je commence le niveau, ouvre une porte, me fais surprendre par un monstre planqué dans le noir. L'ambiance est au rendez-vous, je flippe sec ma race. Je meurs (oui bon, ça arrive hein). Je recommence le niveau, arrive devant la susdite porte, l'ouvre et tire immédiatement dans le noir, là où se trouve le streum caché. Il crève, et j'ai pas flippé. Dans plein de jeux, ça n'est pas un problème, mais comme ici les ennemis sont peu nombreux et apparemment bloqués dans leurs pièces respectives, j'ai comme un doute pénible sur l'intérêt. Il ne reste plus qu'à espérer que mes craintes ne soient pas fondées et que Doom 3 sera le vrai jeu qu'on attend, plutôt qu'une très jolie démo technologique. On sera vite fixé de toute façon.



Les Blues Brothers, version revenus des enfers.



World of Warcraft

Genre MMORPG TUEUR DE NUITS
Éditeur BLIZZARD ENTERTAINMENT
Développeur BLIZZARD ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
Sortie prévue FIN 2004, AVEC DE LA CHANCE

C'est super, on a vu tourner World of Warcraft. C'est pas comme si on ne voyait QUE ça sur les écrans de Caféine ou de Cyd depuis plusieurs semaines, hein. Parce que pour ce qui est de nous filer des infos croustillantes, les gens de Blizzard ont été plutôt radins. Ah si, quand même, une info de taille : le jeu sera bel et bien « localisé » en français d'ici sa sortie et disposera de serveurs dédiés aux petits joueurs européens. Mais la disponibilité reste décalée pour le Vieux Continent par rapport aux États-Unis. Blizzard recrute d'ailleurs en ce moment même des Game et Web Masters dans nos régions, si vous vous sentez à la hauteur, c'est le moment de faire chauffer les CV.



Devenez Atomic, jouez un nain !

Des infos, des infos

La démo portait sur des donjons bien connus des beta-testeurs : Deadmines et Scarlet Monastery (celui-là est réservé aux persos bien musclés).Bref, rien de renversant pour ceux qui suivent l'actualité de ce titre (et les comptes rendus de Cyd). Blizzard renforce néanmoins l'impression qui se dégage de nos premiers pas dans son MMORPG : une vraie volonté de populariser le genre, de toucher le plus grand nombre, avec un gameplay rempli de quêtes intéressantes (aussi bien côté aventure que pour l'évolution de votre personnage) et moins d'abattage de monstres à la chaîne. En choisissant d'en faire un jeu orienté aussi (surtout ?) pour les joueurs occasionnels, Blizzard prend un gros pari. Mais après avoir constaté ses effets néfastes sur les nuits d'un Cyd (à fond dans le trip) et d'un Caf (novice mais désormais fan convaincu), je subodore que WoW devrait mettre tout le monde d'accord.





COLD War

Genre ACTION/INFILTRATION À LA 3E PERSONNE
Éditeur DREAMCATCHER
Développeur MIND WARE STUDIOS/ RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
Sortie prévue OCTOBRE 2004

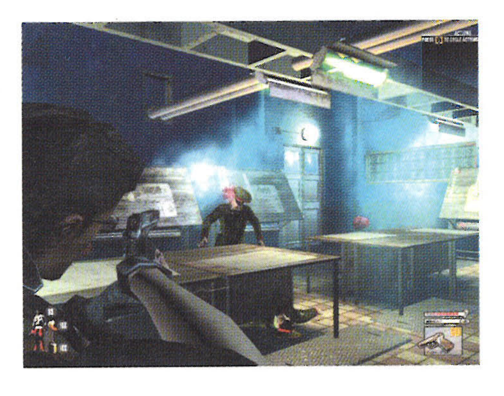
C'est terrible ça, d'arriver sur un stand et de découvrir un jeu dont on n'a jamais entendu parler avant, alors qu'on se tient informé de tout ce qui sort. Développé par des Tchèques (qui connaissent donc leur sujet), Cold War vous emmène derrière le Rideau de fer et notamment en U.R.S.S. pendant les années 80. Vous incarnez un journaliste freelance qui se retrouve à poil dans une cellule du Parti peu de temps après être arrivé à Moscou. Si les raisons de cette incarcération sont encore floues, il ne fait aucun doute que la glorieuse police du Parti ne tardera pas à les trouver. Et devinez quoi ? Vous allez vous échapper. Ou au moins essayer. En vue à la troisième personne, il faudra tenter de se soustraire le plus possible au regard des gardes. Si cela s'avère impossible vous disposez de quelques gadgets pratiques comme des lunettes à rayons X,



Attention Benjaminov, derrière toi, c'est affreux !

qui permettent de voir à travers les murs (on ne voit que les squelettes, arrêtez de fantasmer) ou une arme à micro-ondes servant à faire griller le cerveau des soldats sottement postés sur le chemin menant vers votre liberté. Ajoutez à cela des niveaux non linéaires, un peu de Mac Gyverisme pour fabriquer de nouveaux pièges ou armes et vous obtenez un jeu qui, sans être révolutionnaire, pourrait bien être une des bonnes surprises de cet hiver.







Spiderman 2 sera peut-être pas mal sur console. Sur PC, on a droit à une version pourrie, sans vraiment comprendre pourquoi.

Comme tous les six mois, grosse mise à jour pour Fifa prévue chez EA.



L'E3 en vrac

Il a beau y avoir une baisse de quantité dans les jeux présentés sur PC, vingt pages ça reste un peu court pour faire le tour complet du propriétaire. En dehors des quelques titres mis en avant dans les pages précédentes, il y en avait malgré tout un paquet d'autres qui méritaient d'être mentionnés. Chez Activision, on se moque toujours des joueurs PC, il faut le préciser. Après une version de Shrek 2 carrément en dessous de celle pour Xbox, ils nous refont le coup avec Spiderman 2. Sur console, c'est un titre qui lorgne de plus en plus du côté d'un GTA en offrant une totale liberté de mouvement dans un New York respectueusement modélisé. Sur nos bécanes, c'est un jeu pour mômes pas exigeants, moins bien réalisé que celui sorti il y a deux ans. Un scandale. Atari, de son côté, nous a globalement resservi le listing des titres en chantier qu'on connaissait déjà par cœur : Sid Meier's Pirates!, Rollercoaster Tycoon 3, Driv3r (retardé, encore) et Axis & Allies. Pas vraiment de nouvelles fracassantes de ce côté-là.

Prescription de MMORPG

Sur le stand de CDV, que du jeu tactique avec de la guerre dedans (de préférence, mondiale et seconde), notamment Blitzkrieg 2, Codename : Panzers et Cossacks II : Napoleonic Wars, dont on vous parlait déjà en news dans le précédent numéro.
Un peu plus loin, chez Codemasters, le panel de stars habituel : du Colin McRae estampillé 2005, du IndyCar Series du même acabit, mais aussi (comme c'est étrange)... un MMORPG ! Dragon Empires, que ça s'appelle. Vous l'aurez deviné, ça parle d'heroïc fantasy. Originalité du leur ? La place qui y sera faite à l'économie et à la politique. Plus de gestion, moins de looting, on verra ce que ça donne.

Davilex, de son côté, présentait ses deux titres adaptés de séries télé, Knight Rider II et Miami Vice, dont on ne parlera plus pour éviter d'en dire de méchantes choses.

FIFA 2004+1

Pas mal de titres aussi chez Dreamcatcher, du Myst-like avec Atlantis, au manager de guerre avec beaucoup de chiffres super-sérieux dedans avec Super Power 2. Bon, Electronic Arts, on ne va pas plus s'attarder, vous connaissez le principal. En gros, on retrouve tous les jeux de sport maison déclinés en version 2005. On n'a pas pu voir d'images de Need For Speed Underground 2, les fans de tuning devront encore patienter.



Des graphismes austères pour un jeu de domination du monde qui pourrait faire parler de lui.

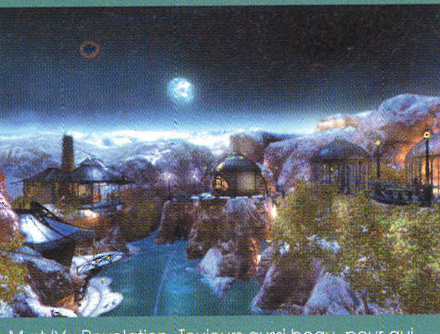
Eidos avait plus d'une chose intéressante sur son stand : Snowblind, tout d'abord, un FPS plutôt bien rythmé dans un univers imaginé par Warren Spector, et designé par l'équipe de Crystal Dynamics. Un avant-goût de ce que pourrait donner le futur Tomb Raider avec la même équipe ? Peut-être, en tout cas de belles choses qui bougent vite. On est impatient de pouvoir y jouer. Le dernier produit présenté était bien entendu Thief 3, sorti depuis de sa tanière. Du coup, si vous avez lu le test d'Atomic, je ne vous apprendrai rien. Hip Interactive et Ubi ont quant à eux tenté l'impossible pour nous convaincre que Playboy : The Mansion allait être un bon jeu. Mais pour le moment, ça ressemble plutôt à un Sims orienté fesse. Et bon, Singles, merci, j'ai déjà donné. Hip présentait aussi CT Special Forces, un action shooter sur fond de marche militaire. Résolument arcade, sans multijoueur, le titre avait l'air plutôt fun.

Fans d'Excel, ne bougez pas

Pour LucasArts, vous avez déjà eu le topo aussi. J'ai tout essayé, je n'ai malheureusement pas pu voir le responsable de l'annulation de Sam & Max 2 pour lui faire part de mes baffes. Je suis parti dépité chez Majesco, qui proposait de nous essayer à Bloodrayne 2. Une suite (encore), action à la troisième personne, peuplée de suceurs de sang et prévue pour octobre 2004. Et pour ceux qui préfèrent le treillis et le cigare au coin des lèvres, un nouveau Joint Operations, baptisé Typhoon Rising, s'annonce lui chez Novalogic. On a également pu jauger le potentiel de Richard Burns Rally et Conflict : Vietnam chez SCi qui s'annonce à la hauteur de ses prétentions. Fier de sa récente acquisition des studios Sports Interactive, monsieur Sega exhibait son premier bébé avec émotion :



S.T.A.L.K.E.R. : un moteur qui poutre, on commence à le savoir. Et le jeu ?



Myst IV : Revelation. Toujours aussi beau, pour qui supporte de mettre son neurone à contribution.



Jump to Lightspeed : Un add-on pour faire (enfin) décoller SWG ?



Joint Operations : Typhoon Rising. Un jeu avec du Atomic dedans.



Playboy : The Mansion. Je suis à droite sur la photo.

Football Manager 2005, ce sera donc du bon gros chiffre, des stats à l'envi, le vrai truc de passionné. On a aussi pu y voir un prototype de Worms Forts, très proche de Worms 3D en termes de design mais difficile de se faire une idée pour le moment, le soft est à peine à 50 % de son développement.

Quand tu veux, tu le sors, hein

Malheureusement, très peu d'infos sur Final Fantasy XI : Chains of Promathia chez Square Enix, à peine quelques screenshots en guise d'apéro. Et ce fut un peu pareil chez THQ, pour une nouvelle présentation de S.T.A.L.K.E.R. Alors j'en profite pour glisser un message perso aux développeurs : O.K., les gars, votre moteur 3D, vraiment, il déchire. Il est fantastique, on a bien bavé sur votre démo, mais on voudrait pouvoir parler un peu du jeu maintenant. Genre : y jouer, vous voyez. Parce que là, ça commence un peu à faire long... Sur le même stand, d'autres titres sur lesquels on ne s'éternisera pas pour le moment : rien de bien neuf sur Full Spectrum Warrior, toujours prévu pour la rentrée, un Hot Wheels Stunt Track Challenge qui n'a pas convaincu et le futur Pixar, jeu de plate-forme « consolesque » mais qui pourrait, pourquoi pas, être le premier réussi depuis longtemps sur PC : The Incredibles.

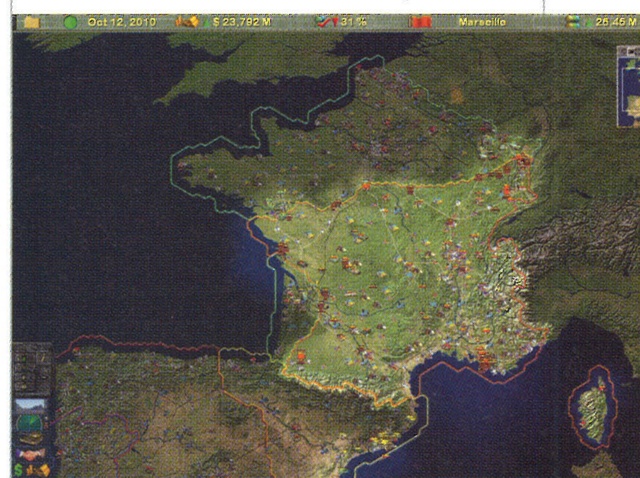
Le truc qui va vous achever la vie

Et on terminera par Ubi Soft, pour être plus ou moins exhaustif. En dehors des titres précités dans ce dossier, il y avait également un certain Silent Hunter III. Un titre qui pourrait faire renaître un semblant de vie dans les yeux des fans déçus du naufrage de Harpoon 4. Ça avait l'air de marcher sur Bishop, en tout cas. Sinon, Myst IV : Revelation était bien entendu de la partie, pas loin de Ghost Recon 2. Ah, j'oubliais tous les autres MMORPG dont on ne vous a pas parlé : Jump to Lightspeed pour SWG, City of Villains pour City of Heroes (ou comment le Docteur Mécréant va venir pourrir la life de Mister Coquin), Guild Wars ou autre Alien Invasion pour Anarchy Online. Cyd se fera un plaisir de vous détailler tout ça très vite, peut-être même déjà dans ce numéro. Rendez-vous en mai de l'année prochaine pour un E3 2005 qu'on espère plus flatteur pour nos belles machines (et avec plus de babes, c'était plutôt disette cette année, c'est pas sérieux).

Lequel de ces crânes de piaf vais-je choisir comme ministre de l'intérieur ?

Dis Atomic, on fait quoi cette nuit ?
- La même chose que chaque nuit, Fumble : tenter de conquérir le monde ! Il faut dire qu'en 2010, la tâche est devenue beaucoup plus facile : toutes les grandes puissances se sont désintégrées suite à l'effondrement des marchés boursiers mondiaux. Les lambeaux des États-Unis, de la Chine et de la Russie s'entre-déchirent pour retrouver un peu de leur gloire passée, c'est le moment idéal pour qu'un Napoléon surgisse du chaos et unifie le monde par la force. Le premier contact avec Supreme Ruler 2010 est brutal : en tant que tyrano-mégalomane à la tête d'une puissance régionale, on doit superviser toute la vie politique du pays. Ça veut dire qu'il faut choisir des ministres à partir d'une liste de personnalités et leur confier des directives générales, orienter la recherche, la diplomatie, le commerce, planifier le développement industriel et militaire tout en vous adaptant aux conditions sociales... On se retrouve face à une myriade de panneaux de contrôle criblés de petits boutons minuscules

L'OM déclare la guerre au PSG.



GENRE
Simulateur de guerre mondiale

ÉDITEUR
Strategy First

DÉVELOPPEUR
BattleGoat Studios/Canada

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

SUPREME RULER 2010



Chaque trait orange représente une unité, heureusement j'ai une super bonne mémoire.

et les options politiques sélectionnables ressemblent aux arbitrages d'un authentique gouvernement. Oubliez Civilization, SR2010 se veut réaliste et hyper détaillé. Quelques connaissances en géopolitique moderne paraissent indispensables pour s'y retrouver, ce jeu se présente tout simplement comme l'une des simulations stratégiques les plus ambitieuses que j'aie pu voir. Mais ne nous emballons pas trop, ce ne serait pas la première fois que ce genre de projet grandiose se révèle complètement creux et truffé de bugs énormes.

Ça marche vraiment ou c'est pour faire joli ?

Indice plus que troublant, cette simulation pointue se jouerait comme un jeu de stratégie temps réel, au rythme d'une vingtaine de secondes par journée. S'il faut attendre deux heures devant son écran pour que s'écoule un an dans le jeu, la moindre décision économique un peu conséquente va devenir horriblement longue à mettre en place. Inversement, l'organisation en temps réel de toute une armée, bataillon par bataillon, s'annonce un véritable cauchemar logistique. La gestion du ravitaillement au sein d'une division blindée qui perce les lignes ennemies et lance une exploitation dans la foulée n'est pas une mince affaire, j'imagine déjà ce que va donner la manœuvre simultanée de l'artillerie automotrice, des chars de bataille, de l'infanterie mécanisée, des blindés légers de reconnaissance, des hélicoptères d'assaut, des détachements anti-chars et anti-aériens, tout en restant en liaison avec la chasse et l'aviation d'appui tactique. Oui parce que tout ça c'est présent dans le jeu, dans un déluge de statistiques. On vous précise par exemple si vos chars boivent de l'essence diesel ou du kérosène. C'est un élément capital dans la réalité pour le chef d'un régiment d'Abrams américains, aux turbines très goulues, mais je doute que ça serve à quoi que ce soit dans SR2010, à part impressionner le néophyte. En fait j'ai l'impression désagréable que ce jeu essaye de m'en foutre plein la vue sans pouvoir assurer derrière, une tactique risquée qui peut coûter très cher au moment du test.

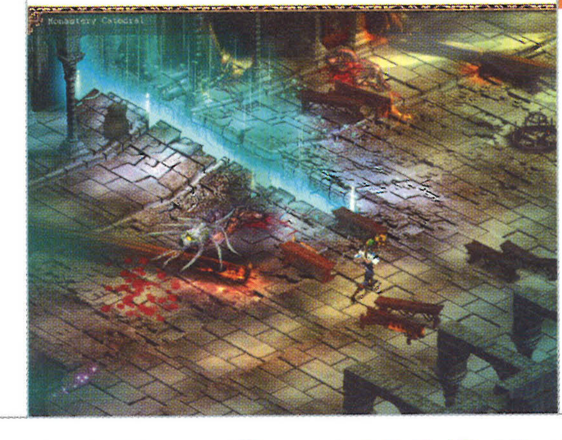
Atomic



Grande nouvelle, l'exploitation forestière est simulée en profondeur. C'est un jeu canadien.

Parfois, une preview est très proche de la version finale, parfois pas du tout. Kult : Heretic Kingdoms est largement dans ce cas. Heureusement, les développeurs nous expliquent bien tout ce qui manque dans une petite note sympa et ils ont jusqu'en septembre pour bosser, vu que Nobilis a repoussé la date initiale. Pas de pitié ni de vacances pour 3D People. S'ils arrivent à tout terminer, leur titre, sans être le jeu du siècle, pourrait être tout à fait agréable à tester. Déjà l'histoire semble bien partie pour ne pas être trop manichéenne, avec en bonus pas mal de prises de tête philosophiques. Si j'ai bien compris, vous dirigerez Alita (on pourra changer le nom, mais c'est tout), jeune mage et guerrière de l'Inquisition qui pourchasse les religieux à travers le monde de Rywennia. En l'occurrence, on l'envoie à la recherche de l'épée « Godslayer ». Cette arme étant un symbole trop puissant pour les adorateurs de tout poil, il faut la détruire.

En mode Dreamworld, tout devient bleuté et des monstres tentaculaires cherchent à vous bouffer. La drogue, c'est mal.



« La mort du Dieu des Terres, vaincu par Godslayer », auteur inconnu, musée de l'Inquisition.

KULT : HERETIC KINGDOMS

GENRE
RPG action
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
3D People/ Slovaquie
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004



« Le dogme détruit le libre arbitre. La religion est le début de la sagesse. Enfin, la spiritualité l'est, tout du moins. » Je l'aurais bien torturé pour de tels propos, mais il est déjà mort.

Depuis l'assassinat du Théocrate, le dictateur qui se servait de la puissance de l'épée pour asseoir son pouvoir, celle-ci était gardée par des moines. Malheureusement, quelqu'un l'a volée. Zut. Il va falloir partir à sa recherche dans un monde où les vieilles querelles, autrefois écrasées par la poigne de fer du Théocrate, ressurgissent dans la violence et le sang.

Non ce n'est pas l'Irak

Afin de mener à bien sa quête, Alita va batailler à la Diablo et vider les territoires de jeu des monstres qui les hantent. Pourquoi ? Pour aller de l'autre côté ou bien pour accomplir une quête. Elle rencontrera de nombreux PNJ, afin de marchander ou de s'informer. Les dialogues sont d'ailleurs subtilement sarcastiques et bourrés de vannes qui font ricaner. L'évolution du perso est simpliste, avec quatre caractéristiques à monter. L'originalité réside dans la magie, qui permet au personnage de « s'harmoniser » avec ses objets afin d'en tirer des pouvoirs. Si vous êtes doué de la baguette, vous pourrez alors activer de nombreux enchantements à la fois. Voilà qui est assez tordu pour marcher. De même, Alita pourra accéder au monde des rêves afin de s'entretenir avec des fantômes, combattre les créatures sorties des « failles » et piloter un X-Wing (ah non, ça, c'est moi). Les graphismes en 2D et les animations des persos en 3D semblent réussis ; c'est un mélange un peu bizarre, mais qui a l'air de fonctionner. On peut même zoomer sur l'action sans trop de perte visuelle. Les jours et les nuits se succèdent et il faut dormir pour remonter ses « points des sangs », sans lesquels on ne peut pas utiliser les objets de soin et guérir ses points de vie. Oui, je sais, c'est spécial. Pourtant, c'est pas idiot : le repos devient obligatoire, mais pas trop fréquent. Enfin, la météo devrait aussi bonifier l'atmosphère. Seulement voilà, un scénar et une ambiance alléchante ne suffisent plus à faire un bon jeu de rôle. Si le code final n'est pas trop buggé, Kult pourrait se trouver une petite place dans un paysage ludique un peu vide en RPG. Après tout, je n'ai pas tenté de me suicider en l'essayant. C'est bon signe.

Fumble



Les streums sont rigolos, à l'image de cet élémentaire de la terre, espèce de vieux tronc pourri qui attaque avec des essaims d'abeilles.

Les intérieurs sont jolis, mais l'interactivité se limite souvent aux coffres.





On ne peut pas mettre de lion dans la cage des daims, sinon ils font la gueule. Les daims, c'est rien que des sales racistes.

ZOO EMPIRE

GENRE
Jeu de gestion

EDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Enlight software/ Hong Kong

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2004

Ahhh les zoos. Vous savez que ce ne sont pas seulement des prisons pour animaux à exhiber ? Les vrais zoos modernes sont des centres d'étude et de protection pour toutes les espèces. Évidemment, quand le visiteur bouffe son popcorn en matant les lions qui pioncent et les singes en train de se secouer la nouille, il ne s'en rend pas bien compte. Par contre, avec Zoo Empire, la dure réalité nous tombe sur la tête rapidement. Faut les bichonner, nos bébêtes ! Et c'est plutôt marrant de créer un enclos bien fourni et joli (on peut d'ailleurs sauvegarder ses créations pour les réutiliser) avant d'observer les occupants s'y ébattre joyeusement. Le secret ? Leur filer de la place, la flore appropriée, des jouets, des gadgets environnementaux spécialisés et surtout, leur foutre la paix. C'est pas parce que les clients payent le prix fort à l'entrée et claquent leurs thunes dans vos snacks, qu'ils ont le droit de traumatiser Bambi avec leurs t-shirts GTA Vice City tape-à-l'oeil. L'équilibre entre le monde commercial et le monde animal semble donc assez subtil. La position des allées, de la décoration, des bâtiments ou des grilles, tout rentre en compte. La gestion du parc s'effectue à travers divers salariés (gardiens, maintenance, vétérinaires, guides, etc.) dont certains servent à faire des recherches sur les espèces à enfermer ou sur les upgrades pour le zoo. Parlons aussi du moteur 3D permettant d'éditer la topographie du terrain pour satisfaire tout le monde : un trou d'eau dans chaque cage, des fosses pour les tigres, des montagnes pour les singes, etc. Ça reste à vérifier, mais bon, le gameplay a l'air complet. On peut même changer les textures du sol à l'aide d'un pinceau pour s'adapter aux goûts très pointus des nombreuses espèces différentes. Au choix : boue hideuse, savane moche, herbe ratée, etc. Oui, il faut bien le dire, on espère avoir affaire ici à des graphismes en voie d'extinction totale.



Faut chopper le coup de main pour éditer le terrain, mais c'est primordial pour réaliser le parc de vos rêves.



N'achetez qu'un seul animal par catégorie et regardez-le dépérir de solitude. Si vous êtes un gros sadique, bien entendu.

Zoo laideur

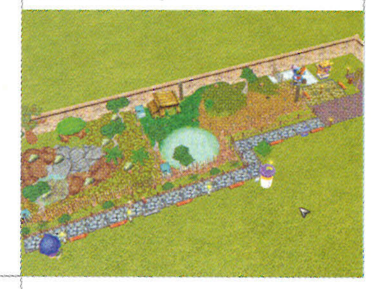
C'est bien essayé, le coup du style cartoon pour faire passer la pilule des couleurs criardes mal assorties et des persos polygonés au marteau. Zoo Empire se veut mignon et risque de tomber à côté de la plaque. Si les textures ne sont pas affinées d'ici la sortie, ça va pas être possible, Monsieur Enlight. La vue à la première personne, la possibilité de prendre des photos et de faire des films, à quoi ça sert si c'est pour admirer des bouillies de pixels ? N'oubliez pas que Zoo Tycoon 2 devrait sortir au même moment... Ah là là, j'ai bien peur que votre moteur 3D ne soit pas à la hauteur à temps. Sinon, les bruitages pourris et la musique bof, je mets ça sur le compte de la bêta. Le reste a l'air de bien marcher, si ce n'est qu'un léger peaufinage de l'interface ne serait pas de trop. Même les diverses animations sont pas mal du tout. Zoo Empire propose quelques scénarios accompagnés d'un tutorial pour bien prendre le jeu en main et un mode « faites ce que vous voulez avec votre thune ». Déjà rien n'est gagné pour que l'intérêt soit au rendez-vous, mais pourquoi faut-il en plus que ce soit si moche ?

Fumble



Une fois en vue interne, on ne contrôle plus rien et certainement pas le contenu de son estomac.

Avec le mode Bac à sable, faites faillite en dix minutes chrono ! Je ne suis pas allé loin sur le coup.




SPACE RANGERS
LE NOUVEAU JEU DE RôLE TACTIQUE_
Exploration_
Combats_
Diplomatie_
Commerce_
LE SORT DE LA GALAXIE EST ENTRE VOS MAINS !
Persuadée que sa défaite face aux terribles Klissans est inévitable, la Fédération Galactique fait appel à des volontaires pour renverser le sort de la guerre. Vous êtes l'un de ces hommes prêts à tout pour la gloire : un Ranger.
www.microapp.com/space-rangers
12+
www.pegi.info
1C COMPANY
ELEMENTAL GAMES
© 2004 1C Company. Develcped by Elemental Games. All rights reserved. Micro Application, SA au capital de 1 000 000 €, RCS Paris 321 525 032. Tous droits réservés Micro Application. Toutes les dénominations sont protégées et appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Micro Application et microapp.com sont des marques de Micro Application SA.
Micro Application
PC CD ROM
www.microapp.com/jeux
Réf: 4468



Combien de fois vous avez vu une voiture grinder une barrière de sécurité ?

FLATOUT

GENRE
Jeu de caisses

ÉDITEUR
Empire Interactive

DÉVELOPPEUR
Bug Bear Entertainment/ Finlande

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

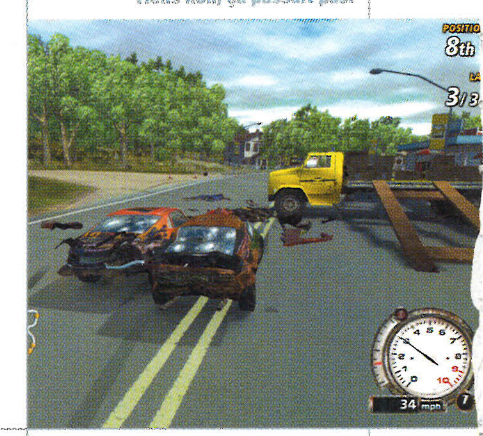
Un truc que je n'avais jamais compris jusqu'à maintenant, c'est pourquoi personne ne se lançait dans la brèche du « simulateur » original doté d'un moteur physique qui tienne la route, un vrai, avec des poils. Imaginez un jeu de bowling, de billard, de curling ou même de lancer de nain… Moi j'aurais parié que ça révolutionnerait le genre. Quoi qu'il en soit, les Finlandais de Bug Bear (qui travaillent également sur les véhicules de Söldner) ont décidé de faire plus classique en développant un jeu de voitures doté d'un moteur physique, un vrai, un tatoué (oui bon, vous avez compris l'idée). Les seize voitures proposées sont des vieilles caisses pourries, très américaines, avec de gros moteurs qui font des trous dans la couche d'ozone plus vite que Rustine ne corrige nos textes. Les terrains sont variés (ville, route de campagne, chemin vicinal, parcours forestier, neige) mais avec une caractéristique commune : ils dérapent tous beaucoup et assurent que le joueur passera son temps à planter son véhicule dans le décor. Une technique éprouvée permettant de semer des petits bouts de carrosserie : idéal pour retrouver son chemin vers le fossé au tour suivant. Les voitures sont en effet composées de plus de quarante morceaux déformables et il est rare de finir la course avec l'intégralité de ces pièces.

Le platane l'a un peu plié

Le plus impressionnant est bien sûr le moteur physique qui permet également d'envoyer des bouts de décor un peu partout. Quand dans d'autres jeux vous vous écrasez mollement dans un amas de polygones ressemblant à un tas de pneus, Flatout les envoie valdinguer aux quatre coins de l'écran. Vous loupez un virage ? Profitez-en pour remonter sur la route en tapant dans les panneaux publicitaires. Il resteront sur la piste jusqu'à la fin de la course et amuseront certainement vos adversaires. Histoire d'exacerber l'utilisation gadget du moteur physique, on peut accéder à des mini-jeux dans lesquels il faut par exemple envoyer le conducteur à travers le pare-brise le plus loin ou le plus haut possible. Peut-être pas de bon goût mais franchement fun. Cependant, ce moteur physique maison ne sert pas qu'à cela puisqu'il est également responsable de la tenue de route du véhicule (croyez-moi, ça se sent). Les courses sont rythmées par les accidents et l'intelligence artificielle n'hésite pas à vous pousser dans le décor pour voir si ça vous ralentit vraiment. Il est rare que je me retrouve avec une collection de screenshots aussi monstrueuse pour un jeu de ce genre. Il faut dire qu'avec Flatout c'est un peu facile aussi, vu l'ampleur spectaculaire que prend chaque accrochage. Largement plus arcade que simu dans son gameplay, ce titre devrait être très fun aussi bien en solo qu'avec des potes. D'ailleurs je vous laisse, j'ai une tentative de record de lancer de pilote sur le feu là, histoire d'asseoir ma suprématie avant la sortie officielle du jeu, prévue pour la rentrée.

Bishop

« Ça passe, ça passe, ÇA PASSE, ÇAPASSEÇAPASSE » - *BLAM* - Tiens non, ça passait pas.









L'intelligence artificielle se met en quatre pour vous coller des bâtons dans les roues.



Génial, encore un jeu de panzers. Ça faisait tellement longtemps que je n'en avais pas vu que je commençais à m'inquiéter, je me demandais où ils étaient tous partis. Je bâillais déjà d'ennui en mettant le CD dans le lecteur et pourtant mon intérêt a été rapidement éveillé : bien sûr, le jeu bénéficie d'un moteur 3D de bonne qualité, de graphismes réalistes aux détails soignés, de scènes cinématiques spectaculaires et d'une interface moderne, mais ça c'est la norme maintenant. Plus intéressant, Codename Potirons (c'est l'été, j'ai envie de légumes) commence à intégrer à son gameplay des paramètres comme le camouflage et la détection sonore, quelque chose d'essentiel pour tout wargame sérieux mais que les jeux grand public ignoraient superbement. Au lieu d'une bête ligne de vue avec repérage automatique de tout ce qui s'approche, un système simpliste qu'on se traîne depuis les déserts plats de Dune 2,



Tous les Soviétiques vous le diront, le cocktail Molotov c'est l'arme suprême.

GENRE
Tactique temps réel, Seconde Guerre mondiale

ÉDITEUR
CDV

DÉVELOPPEUR
Storm Region/ Hongrie

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

CODENAME : PANZERS PHASE ONE


Tu t'échappes encore Indiana Jones, mais la prochaine fois je t'aurai !

dans Codename Patates on pourra entendre arriver les chars ennemis qui avancent masqués derrière une colline. On pourra aussi ne pas remarquer les fantassins qui rampent lentement dans les bois pour nous tendre une embuscade, ce qui devrait sensiblement améliorer l'utilité tactique des troufions. D'autant plus que les bidasses sont réunis en escouades, pas éparpillés dans tous les sens comme chez un concurrent dont le nom commence par D et finit par Day, ce qui est plus réaliste et bien plus facile à gérer. Comme en plus, ces braves petits trimballent des équipements spéciaux, se battent au corps à corps dans les bâtiments et n'hésitent pas à s'arroser mutuellement la gueule de grenades, les combats d'infanterie s'annoncent bien plus pratiques et amusants que d'habitude.

La tactique c'est fantastique

Mais comme son nom l'indique, Codename Pastèques est avant tout une affaire de grosses machines qui font Vroum-Vroum Boum-Boum. On aura donc à disposition une belle collection de blindés d'époque, avec par exemple au moins neuf modèles de panzers, sept de tanks britanniques et six soviétiques, sans compter les canons d'assaut et autres pièces d'artillerie antichar autopropulsées. Le système de combat et de calcul des dommages sera bien sûr très simplifié, on reste très loin d'une simulation rigoureuse comme Combat Mission, mais il devrait respecter dans les grandes lignes les principes du combat entre blindés. Genre il faudra prendre l'ennemi en tenailles pour l'allumer sur les flancs, où le blindage est plus tendre et la viande bien saignante. Bon, les duels se joueront toujours à cinquante mètres de distance en dix tirs dans le museau et pas avec un seul obus dévastateur à 1500 mètres, mais sur des cartes qui ne font qu'un kilomètre carré on peut pas faire mieux. Et puis le but est d'avoir un jeu facile d'accès aux graphismes proches d'un film de guerre, pas quelque chose de douloureusement réaliste avec prise en compte balistique de la vélocité et des angles d'impact. Avec trente missions solo réparties en trois campagnes et plusieurs modes multijoueur, Codename Poireaux est attendu avec impatience (en tout cas par moi) pour la fin de l'été.

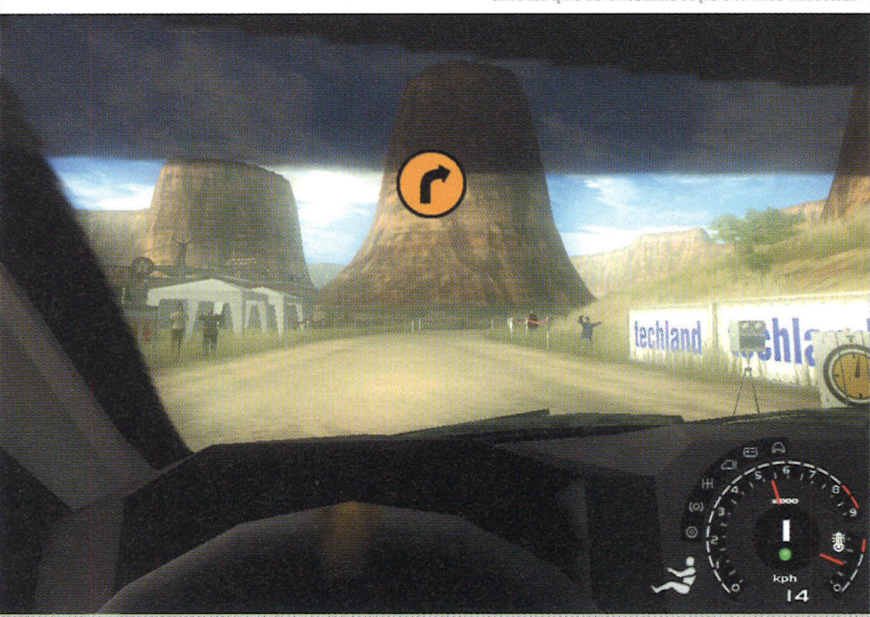
Atomic


Tenez mes bons amis, c'est pour vous, mangez tout.

Soldat d'élite, Maurice Morue est très fier de ses moustaches.



Mieux que le cinémascope : la vue interne.



XPAND RALLY

GENRE
Rallye

ÉDITEUR
Micro Application

DÉVELOPPEUR
Techland/ Pologne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2004

On dira ce qu'on voudra, la concurrence, ça fait du bien. Sans elle, je serais encore en train de dilapider ma fortune personnelle avec France Télécom et je perdrais mon temps sur FIFA au lieu de jouer à PES 3, rendez-vous compte. Alors forcément, j'ai tendance à apprécier les nouveaux challengers. Cette fois-ci, c'est dans le monde très hermétique de la simulation de rallye que ça se passe. Après Richard Burns, c'est maintenant Xpand Rally qui compte débouler de nulle part pour venir grappiller du terrain au colossal Colin McRae 04. Bien, voyons voir ce qu'il a sous le capot.

En selle Gretel

L'intention première des développeurs polonais de Techland, c'est de nous plonger dans une simulation réaliste. On nous parle déjà de gameplay réactif, de comportements cohérents en fonction du revêtement ou encore de vitesse crédible et réelle. Appâté par toutes ces promesses alléchantes, j'ai donc lancé quelques courses histoire de me rendre compte de l'avancement des travaux. Pour l'instant, un premier constat s'impose : soit ma perception de la réalité diffère fortement de celle des développeurs, soit la Pologne est un pays étrange où les voitures zigzaguent couramment sur une trajectoire rectiligne.



Pour l'instant, la modélisation n'est pas encore irréprochable. Regardez, les jantes sont encore un peu dans le « lego style ».

Ou alors Xpand Rally a encore du chemin à parcourir pour atteindre ses objectifs en termes de réalisme. Mais ne soyons pas si mesquins, si ces petits problèmes de direction sont réglés d'ici la version finale, le soft a toutes ses chances. Par exemple, le freinage est déjà très convaincant, la voiture s'immobilise de manière réaliste, avec un blocage des roues tout ce qu'il y a de plus naturel. Xpand Rally proposera également un grand nombre de réglages que l'on pourra appliquer au véhicule : transmission, amortisseurs ou type de pneumatiques à bien choisir en fonction du sol, j'ai comme l'impression que ça ne plaisantera pas de ce côté-là. Question modes de jeu, en plus des traditionnelles Courses simples, le soft proposera un mode Carrière qui sera vraisemblablement assez fouillé. Il faudra gérer son budget, acheter ou revendre les différentes voitures du jeu pour progresser, tout en faisant attention à ne pas trop les fracasser pour éviter de se ruiner en réparations.



C'est pas clair

Avec Xpand Rally, nos amis Polonais sont tout fiers de nous présenter le moteur 3D qui sera partie intégrante du soft, le « Chrome Engine 2004 ». C'est vrai que le bougre affiche des décors plutôt bien fichus, avec des environnements déjà bien garnis : les abords de la route sont couverts de feuillages, de hautes herbes ou de petits arbustes. Cependant sur cette bêta, les graphismes baignent en permanence dans une espèce de flou lumineux assez désagréable. En dehors de ça, l'ensemble bouge plutôt bien, j'espère néanmoins que les bagnoles auront moins tendance à glisser sur le tracé et que les collisions seront un petit peu plus précises lorsque Xpand Rally arrivera dans les locaux de la rédaction. En ce qui concerne le rendu des voitures, je suis déjà plus réservé. Pour le moment, c'est correct mais franchement, je crois que Colin McRae a mis la barre très haut... En gros, cette bêta ne laisse rien entrevoir de proprement ahurissant, mais si les développeurs sacrifient intelligemment leurs vacances, ça pourra peut-être donner quelque chose de pas trop mal d'ici le mois de septembre.

Blutch



Le royaume de la consommation mécanique et des réglages, où il faudra faire bien attention de n'acheter que le nécessaire pour frimer.

Je suis troublé. Au moment de la présentation presse, on m'avait décrit D-Day comme une simu de gestion d'une équipe de foot, avec en bonus caché des cheat codes permettant de jouer au hockey sur glace. Rien de tout cela pourtant dans la version de démo que j'ai reçue ensuite, en fait on dirait plutôt un jeu de guerre, tiré d'une bataille peu connue dont le nom m'échappe. En fait, Monsieur Monte Cristo avait déjà sorti un jeu au concept très proche l'hiver dernier, c'était pareil sauf que ça se passait en Afrique du Nord. À l'époque les gens avaient regardé le beau moteur 3D de son jeu tactique et ils avaient dit en louchant et en tirant la langue : « Gnagnagnagnagnère, c'est trop facile de faire des déserts, c'est tout vide et ça bouge trop pas ! ». C'est pas cool de dire ça, vraiment les gens sont méchants. Du coup, Monsieur Monte Cristo s'est fâché tout rouge et il a dit « Même que non ! On va tout recommencer et cette fois ça sera pas un désert parce que y'aura de la pluie et de l'herbe et des arbres et des villages avec des gens et aussi des vaches ! Prout ! ». Oulaaah, ça en fait des choses, pour l'herbe ça devrait être possible mais les vaches on sait pas encore. Comme de toute façon, il n'y avait pas le temps de réinventer toute une aventure et d'écrire un scénario original. À la place, monsieur Monte Cristo a vite demandé à des historiens spécialistes de le briefer sur des batailles dans un coin avec des arbres, de la pluie, des villages et peut-être des vaches.

GENRE
Tactique temps réel, Seconde Guerre mondiale

ÉDITEUR
Monte Cristo

DÉVELOPPEUR
Digital Reality/ Hongrie

SORTIE PRÉVUE
Août 2004



Hop là, largage de parachutistes en plein sur une compagnie de panzers. Courage les gars !

D-DAY



Un bazooka c'est très pratique pour fabriquer des portes.



Les lance-flammes sont très efficaces pour débroussailler toutes ces foutus haies.

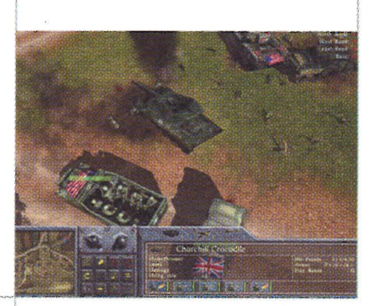
Bienvenue en Normandie

Patronné par l'association officielle de commémoration du débarquement allié, D-Day comportera une douzaine de missions directement inspirées de quelques-uns des épisodes les plus fameux de la campagne de Normandie. On retrouvera donc par exemple les opérations aéroportées nocturnes visant le Pegasus Bridge et Ste Mère Église, suivies de l'assaut à l'aube sur Omaha Beach. Dans les semaines qui suivent, on se tapera la lente guerre d'usure dans le bocage et les ruines de Caen, un très gros morceau. Que les inquiets se rassurent, les nazis finissent quand même par perdre : leur contre-attaque est brisée, Patton perce sur le flanc droit et les divisions allemandes sont encerclées et détruites dans le Chaudron de Falaise. Ah mais zut quel petit étourdi je fais, je viens de raconter la fin ! Bon enfin tant pis, c'est pas grave. Niveau gameplay ça n'a pas beaucoup changé, on retrouve les mêmes combats tactiques dans un contexte réaliste-mais-pas-trop contre une I.A. fatiguée. La piétaille s'annonce toujours aussi pénible à manipuler et peu crédible dans son comportement, c'est rudement pas de bol parce que justement le débarquement, c'est surtout une affaire de fantassins. Ils auraient dû parachuter des tanks au lieu d'envoyer des bonshommes, ça aurait beaucoup facilité le travail des gens qui essayent d'en faire des jeux vidéo soixante ans après. Histoire de lester la galette, on aura plein de films d'archive et de commentaires historiques pour expliquer le pourquoi du comment, ça donne toujours un petit cachet authentique même quand le jeu ne l'est pas.

Atomic



Contrairement à la réalité, l'aviation est très anecdotique dans le jeu.





Fans de jeux de gestion, les gars de Monte Cristo (à qui l'on doit les Wall Street Trader, quelques tycoons, Fire Department et Afrika Korps) ont décidé de s'attaquer à un genre dans lequel Sim City se promène tout seul dans sa catégorie : les city builders. Plutôt que d'aller affronter de front le mastodonte de Maxis, les développeurs ont préféré choisir une époque différente et un gameplay bien distinct en poussant le joueur à prendre les armes assez rapidement. Medieval Lords se déroule au Moyen-Âge et, bien que le but du jeu soit de construire une ville et de la faire prospérer, on se retrouve à lorgner assez vite sur les terres du voisin afin de pouvoir s'étendre un peu plus. Mais avant d'en arriver là et de faire déferler des hordes de sauvages hirsutes en armure sur le coin de la tronche, il faut développer son royaume. Pour attirer les gens chez vous (et qu'ils vous refilent un paquet de thunes grâce à diverses taxes), il faut leur créer un endroit sympa où ils peuvent s'épanouir tranquillement en subvenant à leurs besoins primordiaux : nourriture, eau, défense, sérénité, santé, loisir (mais pas de femmes nues, étrange). Bien entendu, chaque besoin est satisfait par un ou plusieurs bâtiments qui, en contrepartie, ajoutent souvent un malus à l'exploitation d'une autre ressource. Rien de tel pour transformer la gestion paisible d'une petite bourgade en un gigantesque problème d'urbanisme médiéval. D'ailleurs, comme le dit un des membres de l'équipe de développement qui a souhaité garder l'anonymat : « c'est un vrai city builder, c'est vraiment chiant ». À sa décharge, il pestait contre le fait qu'il n'avait pas le temps de nous parler sans qu'il ne se passe quelque chose à l'écran nécessitant son intervention. Il faut reconnaître que Medieval Lords est vite captivant. Avant d'aller dormir vers minuit, on veut juste finir de conquérir un bout de territoire, juste attendre la prochaine récolte, juste finir l'année. Et on se retrouve à quatre heures du matin avec les yeux qui piquent.

En bleu, mes petits gars. En orange, les mecs qui sont en train de prendre une fessée cul nu.

MEDIEVAL LORDS

GENRE
Sim City médiéval

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Monte Cristo/ France

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2004

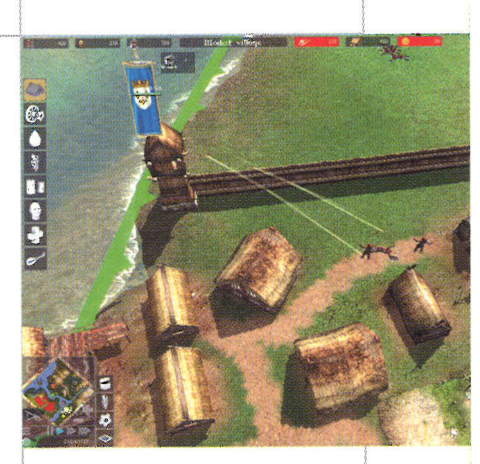


Mon ménestrel a déjà les paroles : « C'est sire Bishop, shop, qui s'étend, tend, inexorablement, ment. », il ne lui manque plus que l'air.

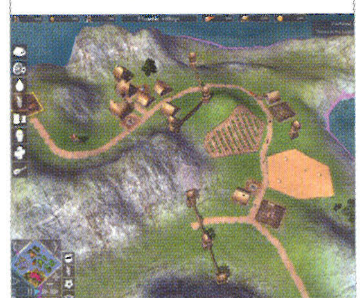
Droit de cuissage

Les parties prennent place sur des cartes avec différents objectifs à accomplir, comme un quota de population à atteindre ou un ennemi à terrasser. Contrairement à Sim City, vous devez régulièrement entraîner des troupes pour défendre vos positions afin d'avoir une chance de garder votre ville à l'abri de vos ennemis. Graphiquement, Medieval Lords se démarque également puisqu'il propose un moteur tout en 3D. Dommage qu'on n'ait pas le temps de jouer avec la caméra pour regarder tout ce petit monde évoluer. Bien que tout ne soit pas encore finalisé dans cette version, ce titre possède un potentiel intéressant. Ne serait-ce que parce que j'ai envie d'y jouer en affrontant les quelques bugs de la bêta au lieu de finir ce texte. Et ça, c'est un signe qui trompe rarement.

Bishop









TOP RÉDAC'

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent.
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Stop Doublage pourri



Démo ou patch présent sur le CD-Rom



Démo ou patch présent sur le DVD-Rom

AU MENU ce MOIS-CI







Caféine
JEU DU MOIS
- Grossiste en climatiseurs
JEU DU MOMENT
- Lineage II
JEU ATTENDU
- Splinter Cell 3

Faskil
JEU DU MOIS
- Trouver un climatiseur avant CYD
JEU DU MOMENT
- Call of Duty
JEU ATTENDU
- KOTOR 2

Bishop
JEU DU MOIS
- Ouvrir un magasin de climatiseurs
JEU DU MOMENT
- Splinter Cell : Pandora Tomorrow
JEU ATTENDU
- Half-Life 2

Cyd
JEU DU MOIS
- Trouver un climatiseur pas cher
JEU DU MOMENT
- Lineage II
JEU ATTENDU
- Doom 3






Tbf
JEU DU MOIS
- Dark Project : Deadly Shadows
JEU DU MOMENT
- Sacred
JEU ATTENDU
- Earth 2160

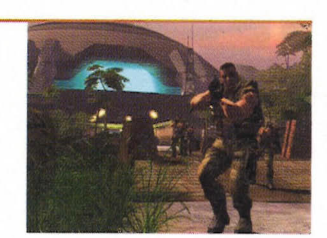
Blutch
JEU DU MOIS
- Guitare électrique
JEU DU MOMENT
- Monkey Island 1
JEU ATTENDU
- Operation Flashpoint 2

Atomic
JEU DU MOIS
- Dark Project : Deadly Shadows
JEU DU MOMENT
- Dark Project : Deadly Shadows
JEU ATTENDU
- Doom 3

Fumble
JEU DU MOIS
- Dark Project : Deadly Shadows
JEU DU MOMENT
- Prince of Persia : The Sands of Time
JEU ATTENDU
- S.T.A.L.K.E.R.



ACTION



1) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

2) **Sacred**
Ascaron/SG Diffusion

3) **Freedom Fighters**
Io Interactive/Electronic Arts

ACTION/TACTIQUE



1) **Dark Project : Deadly Shadows**
Ion Storm/Eidos

2) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

3) **Hitman : Contracts**
Io Interactive/Eidos



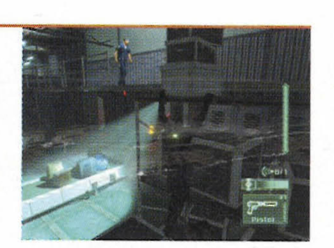
STRATÉGIE/GESTION

1) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard/Vivendi

2) **Perimeter**
KD Lab/Codemasters

3) **Combat Mission 3**
Big Time Software/Focus

RÉSEAU



1) **Splinter Cell : Pandora Tomorrow**
Ubi Soft Canada/Ubi Soft

2) **Unreal Tournament 2004**
Epic Games/Atari

3) **Far Cry**
Crytek Studios/Ubi Soft

SPORT



1) **Colin McRae Rally 04**
Codemasters/Codemasters

2) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami/Konami

3) **TOCA Race Driver 2**
Codemasters/Codemasters

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) **Star Wars : KOTOR**
Bioware/Activision

2) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft/Ubi Soft

3) **Uru : Ages Beyond Myst**
Cyan/Ubi Soft

SIMULATION



1) **Lock On**
Eagle Dynamics/Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles**
Maddox Games/Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft/Microsoft

TOP DAUBES



1) **Space Rangers**
Elemental Games/Micro Application

2) **True Crime : Streets of L.A.**
Luxoflux / Activision

3) **Gorky Zero – Beyond Honor**
Metropolis/JoWooD



Dark Project : Deadly Shadows

CHEF-D'ŒUVRE EN PÉRIL

ATTENDUE COMME LE MESSIE, VOILÀ ENFIN LA SUITE DE THIEF 2 QUE LES FANS ESPÉRAIENT DEPUIS QUATRE ANS. MAIS C'EST ION STORM QUI S'EN CHARGE ET APRÈS LA DÉCEPTION DEUX EX 2, ON ATTENDAIT WARREN SPECTOR AU TOURNANT – C'EST PEU DE LE DIRE. FRUIT DE COMPROMIS DIFFICILES POUR COMPLAIRE AU MARCHÉ CONSOLES, BÂCLÉ POUR SORTIR PLUS VITE, CE NOUVEAU DARK PROJECT S'AVÈRE À LA FOIS FORMIDABLE ET DÉCEVANT. EN AVANT POUR UNE LONGUE LISTE DE REGRETS...



Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 3D 128 Mo
Éditeur Eidos
Développeur Ion Storm/États-Unis
Texte en français
Voix en anglais



Le dicton du jour : « Garde ventripotent s'essouffle rapidement ».



Dans Dark Project (Thief en V.O.), le joueur incarne Garrett, un cambrioleur à l'habileté surnaturelle, anti-héros cynique qui détrousse temples, nobles et bourgeois avec une égale délectation. L'action se déroule dans The City, un univers urbain insalubre mélangeant Moyen-Âge fantastique, magie païenne et mécanismes à vapeur délirants. Au fil de ses expéditions nocturnes, Garrett se retrouve mêlé contre son gré aux machinations de commanditaires qui utilisent ses talents pour réunir des artefacts occultes. Par le biais de cinématiques et de briefings captivants, mais aussi grâce à des indices glanés au cours des missions, le joueur découvre de l'intérieur les complots des diverses factions en lutte au sein de The City : les collègues jaloux de la Guilde des Voleurs, la secte religieuse fanatique des Marteleurs ou les malédictions antiques du Malin et de ses serviteurs. Le tout sous la surveillance des Gardiens, une clique de prophètes encapuchonnés qui œuvrent discrètement pour préserver le statu quo. Hautement charismatique, le mystérieux Garrett est un des points forts du jeu : pragmatique, solitaire, égoïste, voleur surdoué, il n'a aucun scrupule à tuer de sang-froid mais il préfère éviter la violence, trop vulgaire et indigne de lui. Artiste du crime dont on ne sait presque rien, il a été entraîné par les Gardiens mais ne travaille plus pour eux : les intrigues politiques ne l'intéressent pas, il se contente d'essayer de trouver assez d'argent pour payer son loyer. D'un sang-froid à toute épreuve, il s'introduit dans les pires endroits – catacombes hantées par des armées de morts-vivants, cachots sordides de l'Inquisition des Marteleurs, banque richissime gardée par des sentinelles robotiques – et il les pille de fond en comble, lâchant parfois des commentaires sarcastiques pleins d'humour.



À taaaable, le dîner est servi !

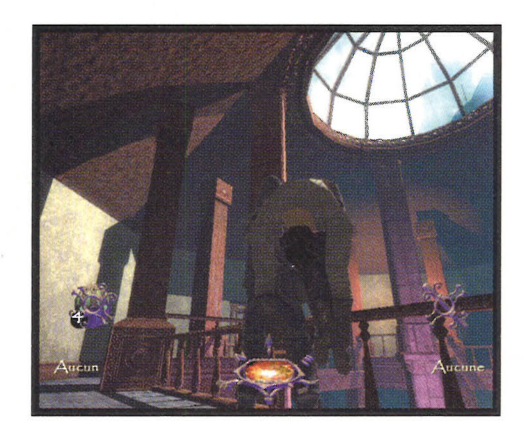
Attrape-moi si tu peux

Dans ce troisième épisode, les fondamentaux ne changent pas : on évolue silencieusement dans l'ombre, plié en deux pour passer inaperçu. Un indicateur situé au centre de l'écran renseigne en permanence le joueur sur sa visibilité, il faut raser les murs pour rester loin de la lumière et parfois doucher les torches trop gênantes d'une flèche à eau bien placée. Pour esquiver les patrouilles, il faut étudier patiemment leurs rondes et se faufiler prestement entre elles. Certains gardes très attentifs réagissent au moindre indice, mouvement furtif aperçu du coin de l'œil ou écho d'un coffret à bijoux refermé trop brutalement. D'autres sont ivres comme des supporters, ils braillent et ont tellement de mal à tenir debout qu'ils vous remarquent à peine si vous leur lancez un bouquin au visage.





Très fier de son œuvre, Garrett admire la technologie ragdoll en action.



Parfois, en plein milieu d'une ronde, les gardes fatigués sont victimes d'un coup de barre.

En principe, leur Intelligence Artificielle a été améliorée, leur permettant de réagir à des indices qui trahissent votre présence. L'extinction d'une bougie, une porte trouvée grande ouverte ou la disparition d'objets précieux sont remarquées et commentées à haute voix. De même, certains s'étonnent quand ils voient un collègue qui passe derrière une colonne et ne réapparaît pas de l'autre côté. Hélas, la conscience professionnelle de ces cerbères reste très relative : après dix secondes d'incertitude, ils concluent généralement que tout cela ne les concerne pas et ils se rendorment sur place. Ces charlots désinvoltes décident simplement que le vol de la bourse pleine de pièces d'or accrochée à leur ceinture ne vaut pas le coup de s'alarmer. En fait, il faut pousser le réglage de la difficulté à son maximum (voir encadré) pour bénéficier d'une I.A. pas totalement débile : sinon les sentinelles grommellent mais ne font rien. De plus, le pathfinding piteux conduit régulièrement des adversaires à se coincer dans des portes ou à marcher résolument dans un mur pendant trois minutes.

Shérif fais-moi peur

Outre l'I.A. approximative, Deadly Shadows souffre d'un tragique manque de challenge pour les vétérans des deux premiers jeux. Pour rendre le jeu plus accessible aux débutants consoleux supposés trop maladroits ? Même au niveau Expert c'est bien plus facile qu'avant. Alors que Garrett n'avait pas le droit de tuer des humains et devait donc se débrouiller pour les esquiver, dans Deadly Shadows il est autorisé à sniper tous les gêneurs d'une flèche dans le crâne. Forcément, quand on liquide tout le monde, c'est beaucoup plus facile. Surtout qu'on peut maintenant conserver l'équipement d'une mission à l'autre, garantie d'un arsenal pléthorique. La visibilité des armes brandies n'est plus prise en compte et tous les déplacements sont beaucoup, mais alors BEAUCOUP plus silencieux, au point de rendre complètement superflues les touches de « marche » et « déplacement lent ». Il suffit de se baisser pour courir sans un bruit sur n'importe quelle surface, alors qu'avant les déplacements sur du métal exigeaient doigté et lenteur extrême pour ne pas attirer l'attention. Malheureusement, pour les diversions la flèche bruyante est maintenant obligatoire, les autres objets étant presque inaudibles. Pas de chance : à cause de cette décision inexplicable, le système de propagation sonore devient d'un coup beaucoup moins intéressant. Garrett a également perdu la possibilité de nager, un détail secondaire mais qui énerve un peu quand on tombe à l'eau et qu'on meurt instantanément. Il lui est aussi plus difficile de se pencher sur les côtés et carrément impossible de le faire vers l'avant : pas très pratique pour descendre d'un balcon. Par contre, Garrett est un peu plus à l'aise pour se hisser sur des petits obstacles et il a appris à se plaquer aux murs pour réduire légèrement sa visibilité : ça rend parfois service dans les couloirs trop étroits pour y croiser un garde.

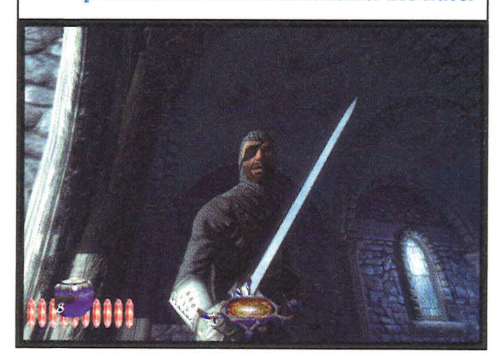
Les grenades flash sont toujours aussi efficaces, en plus elles n'aveuglent pas Garrett.



ALAAARM !

La version finale souffre hélas d'un bug sérieux : quel que soit le degré de difficulté sélectionné par le joueur, l'I.A. se recale automatiquement sur ses valeurs par défaut quand on change de zone ou quand on recharge une partie. Les joueurs expérimentés se retrouvent donc sans le savoir en mode Normal, une très mauvaise nouvelle pour un jeu par ailleurs trop facile. Heureusement, Eidos promet un patch sur PC pour résoudre ce problème, peut-être déjà sorti quand vous lirez ces lignes (en revanche pour les joueurs Xbox c'est trop pas de bol). N'empêche que les fans les plus forcenés, qui se sont déjà précipités sur le jeu dès sa sortie et l'ont terminé dans la foulée, viennent de se faire torpiller tout le plaisir de la découverte.

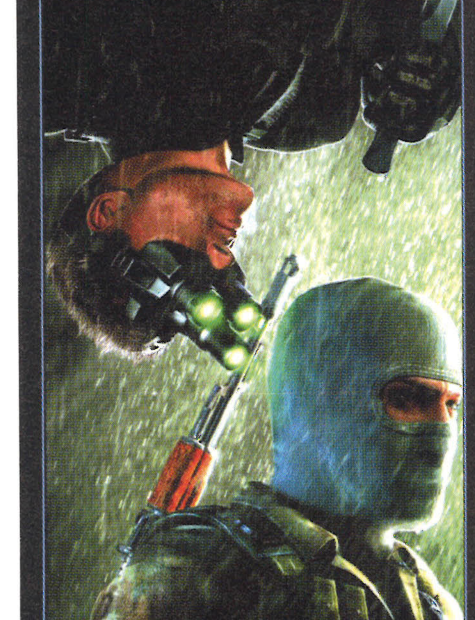
Forcément, quand on embauche des borgnes, faut pas s'étonner si on se fait faucher des trucs.





Deadly Cell contre Splinter Shadows

Comparer Garrett et Sam Fischer, c'est un peu comme un match de catch entre Viggo Mortensen et Jean Claude Van Damme : y en a un qui a de la classe et l'autre des muscles. Splinter Cell est très linéaire et dirigiste, les développeurs contrôlent tout et ne laissent aucune marge de manœuvre au joueur. Ça permet un gameplay peaufiné à l'extrême, beaucoup plus abouti, mais au prix de la liberté d'action. À l'opposé, Thief permet souvent de s'introduire dans une baraque par plusieurs entrées et d'en explorer l'intérieur dans l'ordre qu'on préfère. Par le soupirail mal fermé de la cave, par une fenêtre entrouverte à l'étage ou bien carrément par la grande porte ? Cette liberté de choix fait beaucoup pour la rejouabilité et la durée de vie puisque l'expérience vécue ne sera pas la même en fonction de l'approche choisie.



La grande désillusion

Développer un jeu à la fois sur PC et sur Xbox a quelques petits inconvénients, comme ont pu le constater amèrement tous ceux qui ont vu Deux Ex : Invisible War. Le tableau n'est pas aussi triste pour Thief, dont les graphismes s'en sortent honorablement. Bien sûr les textures sont bidons parce que les écrans de télé ordinaires sont incapables de faire de la haute résolution et que du coup les consoles négligent la RAM, mais heureusement le bump mapping sauve les meubles. Comme prévu, les excellents éclairages et les ombres dynamiques d'Invisible War sont bien présents : se faufiler dans l'ombre d'un garde qui passe devant une torche c'est quand même quelque chose. Mais depuis Far Cry ça impressionne moins et, contrairement à ce qu'on espérait, personne ne semble voir l'ombre de Garrett. Le genre de détail qui fait rigoler les fans de Metal Gear Solid 2. Les physiques Havok sont bien mises à contribution, c'est anecdotique mais on apprécie de pouvoir renverser des lampes ou de faire de l'ombre en empilant des caisses, par contre les animations ragdoll sont catastrophiques : un type qui s'effondre avec la nuque pliée sur les talons, ça fait tache. Les animations des persos sont souvent limites, les servantes sont toutes diplômées de l'école Robocop pour ballerines rouillées. Tout ça pue le jeu sorti trop tôt pour raboter les coûts de production. Mais le pire c'est la taille restreinte des niveaux, rétrécis pour cause de mémoire défaillante de la Xbrique. Non seulement il faut se taper un loading de vingt secondes et une zone de transition en plein milieu de chaque mission, zone que les ennemis sont bien sûr incapables de franchir, mais en plus ces deux petites moitiés sont claustrophobiques. Quand on se souvient de la taille des anciennes missions, c'est un grand pas en arrière.



Garrett n'a plus son épée noire, à la place il tricote avec un couteau ridicule. Réaliste, mais dommage pour les apprentis escrimeurs.





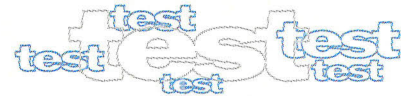
Le globe oculaire mécanique de Garrett est solidement vissé dans son orbite : plus moyen de jeter un œil un peu plus loin, par contre il zoome et voit dans le noir.

Les flèches à corde ont été remplacées par des gants d'escalade, un truc plutôt pourri.



Journée portes ouvertes

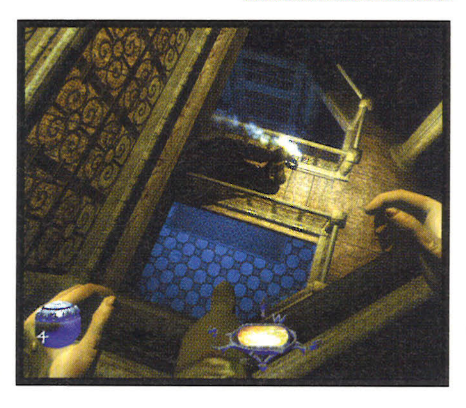
Les collections de clefs multicolores, c'est du passé : Thief 3 montre un petit schéma des serrures et permet de les sonder avec des outils de crochetage. Au début on croit qu'il faut y aller en finesse à la souris, en fait il suffit d'utiliser les quatre flèches de direction et de cliquer sur la touche « feu » dès que ça remue un poil. Un peu décevant, surtout que toutes les serrures sont crochetables et qu'il ne sert plus à rien de subtiliser les trousseaux de clefs des gardes. Dommage, l'idée était sympa.





Complètement gadget, la vue à la Splinter Cell ne sert qu'à prendre des photos publicitaires et à tricher pour voir dans les coins.

On voit maintenant les mains et les pieds de Garrett, par contre ses déplacements sont devenus saccadés.



Repérer le butin n'est pas toujours facile dans le noir, heureusement il brille.



L'Exorciste

On regrette aussi les mémorables briefings de jadis, sauvagement remplacés par un simple texte déroulant. Les citations tirées de bouquins qui faisaient doucement monter la pression sont maintenant balancées en vrac à chaque loading et mélangées avec des tips idiots (« cachez-vous pour éviter les gardes !!!! »). Pire, Eidos n'a pas daigné doubler le jeu en français, il faut se contenter d'un sous-titrage approximatif. Normalement je préfère les versions originales, mais pour une fois la voix française de Garrett était de grande qualité et beaucoup de fans la regretteront. Reste que malgré cette litanie de petites trahisons, Deadly Shadows réussit à recréer l'ambiance inégalable des deux premiers jeux. L'aventure démarre lentement avec des missions anodines, puis prend peu à peu aux tripes et ne lâche plus. Le scénario se dévoile petit à petit, par touches, par des annotations sans importance dans des livres qui traînent, par des conversations surprises l'oreille collée à une porte. Sans trop en dévoiler, les robots mécanistes de Thief 2 ont disparu pour de bon et les zombies du premier épisode sont présents à nouveau mais très discrets. Le danger qui plane est beaucoup plus insidieux… Si on fait abstraction de la difficulté trop basse, la qualité du level design est très élevée, voire exceptionnelle. L'un des derniers niveaux est une tuerie, un grand moment d'angoisse qui rappelle la cathédrale hantée du premier jeu. On en reparlera en tremblant dans des années. Il faut dire que cette fois encore Eric Brosius a signé de superbes ambiances sonores, c'est grâce à des artistes de ce calibre que le jeu conserve une atmosphère sublimement oppressante.

Oui mais non

Fausse bonne idée, des séquences obligatoires de déplacement dans The City devaient permettre une grande liberté entre deux missions. On connaît la fascination de Warren Spector pour GTA, donc on ne se demande pas où il est allé pêcher cette idée. En pratique, la ville tentaculaire dont on explorait les toits est devenue une courte série de façades anonymes et de ruelles étroites entrecoupées de zones de chargement. On y perd sontemps en allers et retours fastidieux, à esquiver toujours les mêmes gardes. Un système de faction devait également apporter un petit parfum Deus Ex 2. Une idée complètement foireuse : « Oh merci Garrett d'avoir tué ces deux grosses mites inoffensives, du coup nous autres Marteleurs, on vous pardonne pour le pillage de nos reliques sacrées, les meurtres en série et la destruction de nos lieux de culte » (je n'invente rien). Il y a des passages marrants, par exemple quand les miliciens hystériques attribuent vos crimes à un passant innocent et qu'ils le butent. Mais toutes les bonnes idées de ces séquences auraient pu être intégrées à des missions plus traditionnelles.





Quel bordel dans cette cabine, c'est encore pire que chez moi. Y a même un mort-vivant qui traine.



Les amateurs au secours d'Ion Storm ?

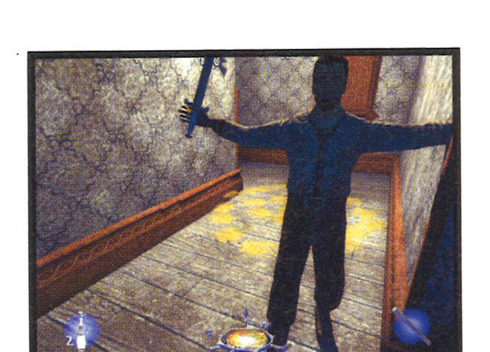
Trop en avance sur son temps, la série Thief n'a pas su trouver un public assez large et juste après la sortie du deuxième, Looking Glass a dû fermer ses portes par manque de rentabilité. Une petite communauté de fans dévoués reste pourtant active des années après, créant de nouvelles missions et modifiant les jeux originaux pour les maintenir en vie : www.thief-thecircle.com. Espérons que, contrairement à un Ubi Soft couvant un peu trop Splinter Cell, Eidos aura l'intelligence de leur fournir un éditeur pour Deadly Shadows : le pauvre aurait bien besoin d'un peu de service après vente.

Les dents de l'amer

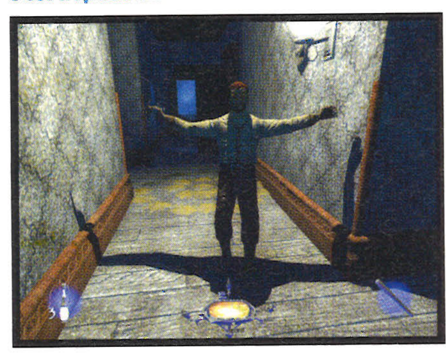
Thief est une série mythique et ce troisième épisode était un défi particulièrement difficile à relever. En prenant la succession du légendaire studio Looking Glass, encensé par la critique mais banqueroutée parce que pas assez rentable, Ion Storm devait à la fois satisfaire les vieux hardcore gamers aigris et réussir à vendre son jeu en masse sur le juteux marché Xbox. Ranimer un pionnier prestigieux tout en le rendant accessible aux joueurs occasionnels, affronter les ténors du PC et s'accommoder des limitations d'une console de salon. Vu comme ça, on ne s'étonne plus des sacrifices et erreurs de design qui entachent ce qui aurait pu être un hit extraordinaire. Mais au lieu de condamner Thief pour ce qu'il n'est pas, prenons-le tel qu'il est : un bon jeu d'infiltration, trop facile mais que le joueur peut agréablement corser en se choisissant des restrictions artificielles. Il suffit de jouer en mode « ghost » (ne jamais être repéré) et on peut s'amuser une bonne trentaine d'heures au lieu de sprinter et le finir en huit.

Oui, les concepteurs ont voulu que le joueur puisse traverser les niveaux en courant et en dégommant tous les gardes. Mais rien n'oblige à céder à la facilité : si on joue sans attaquer personne et qu'on se faufile en utilisant le moins possible son équipement, on revient à l'esprit original de la série et on passe un très bon moment en profitant pleinement de l'ambiance. Grâce à son atmosphère incroyable, si on refuse de devenir une « ombre mortelle », Deadly Shadows mérite en fait mieux que 7. C'est pourquoi la note finale de cette version « brute » est aussi élevée : si on sait comment le prendre, il devient très bon. Malheureusement Ion Storm et Eidos n'étaient pas à la hauteur et c'est aux joueurs de finir le game design à leur place. La bonne nouvelle c'est que si un éditeur de niveaux voit le jour, il sera sans doute possible de sauver Thief 3.

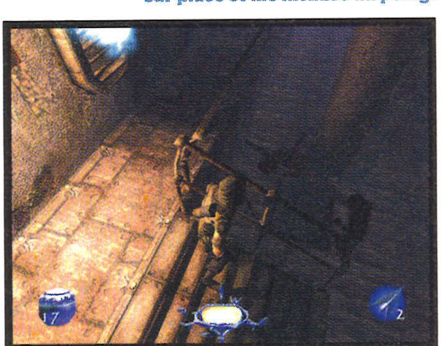
Atomic



Les flaques d'huile font déraper les pirates, c'est trop LOL !!!!!



Coincé en bas de l'escalier et incapable de me rejoindre, ce pauvre Marteleur trépigne sur place et me menace du poing.



En Deux Mots

ENCOMBRÉ DÈS LE DÉPART D'UN CO-DÉVELOPPEMENT SUR XBOX PLUS QUE PROBLÉMATIQUE, THIEF 3 SOUFFRE EN PRIME D'ERREURS DE GAME DESIGN QUI VONT SALEMENT ÉCORNER LA RÉPUTATION DÉJÀ CHANCELANTE DU CAMARADE SPECTOR. C'EST POURTANT UN TITRE QUI RÉUSSIT L'EXPLOIT DE RECRÉER L'AMBIANCE CHÈRE AUX FANS DES PREMIERS JEUX ET QUI, UN PEU COMME HITMAN 3, RÉVÈLE SON POTENTIEL QUAND ON SE FORCE À JOUER FURTIVEMENT. SI EIDOS ASSUME UN MINIMUM SES RESPONSABILITÉS, TOUT EST ENCORE POSSIBLE.

- + Une ambiance fantastique
- + Les ombres dynamiques
- + Une bonne durée de vie si on joue furtif
- − Trop facile si on joue violent
- − I.A. défaillante (en attendant un patch)
- − Demande une machine puissante

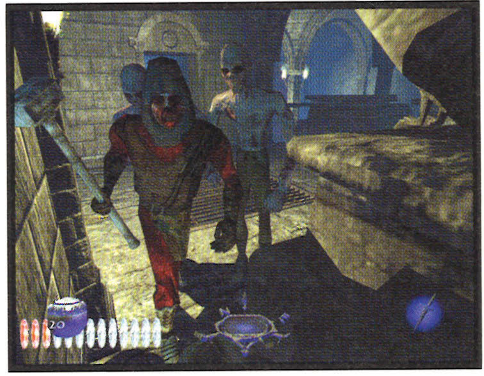
5 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

Un peu de technique

En plus de tous ses autres problèmes, Deadly Shadows se paye le luxe de demander une grosse config. Il faut réduire la qualité visuelle pour ne pas ramer sur un 2 GHz avec 512 Mo de RAM et une Ti 4600, qui se débrouille pourtant honorablement avec les maps immenses de Far Cry. Vu que dès le jeu terminé Eidos a choisi de virer en masse le personnel d'Ion Storm, quelque part j'ai comme l'impression qu'on attendra longtemps le gros patch salvateur qui arrangerait tout ça. Encore une bonne raison de remercier la Xbox : on ne patche pas un jeu sur console, donc pas de raison de conserver les développeurs sous la main, juste au cas où.



Pas de panique, peut-être qu'ils veulent seulement discuter ?



LA SÉRIE BATTLECRY ET CELLE DES WARLORDS SONT LES BÉBÉS DE STEVE FAWKNER. CE TYPE CONÇOIT DES JEUX DEPUIS VINGT ANS ET APPAREMMENT FAUT PAS LE GONFLER AVEC DE LA 3D OU DU DIRECTX 9. LUI CE QU'IL AIME, C'EST LE CONTENU. DU COUP, IL EST PLUTÔT SYMPATHIQUE, CE GARS. SON JEU, MOINS, PAR CONTRE.

Warlords Battlecry 3

RPG/RTS DU XXᴱ SIÈCLE

Brûlez la forêt ! Au nom du progrès ! Mon dieu comme ça sonne mal. C'est quoi cette V.F. pourrie ? Moi qui adorais les voix en anglais lors de la bêta... Je sais que ce n'est pas si grave dans un RTS old school comme Warlords Battlecry 3, dont on sait très bien qu'il n'est pas à la pointe du progrès. Mais ça me surprend de voir Nobilis saborder ainsi l'un des aspects artistiques réussis de leur titre avec des voix amateurs très peu fidèles aux tons originaux. Normalement, un jeu doit s'accrocher au peu de qualités qu'il a su développer, non ? Après tout, le terrain et les unités en 2D complètement archaïques ne vont sûrement pas sauver le jeu. Le gameplay hyper classique ne va clairement pas méduser les foules. C'est encore plus inquiétant quand le mode multi lui-même est injouable et desservi par un portail de serveurs immondes. On ne compte plus les bugs : problème de synchro, de connections, de stabilité et ainsi de suite. Mieux vaut attendre quelques patchs, en espérant qu'ils sont prévus. Pour l'instant, côté online, la frustration l'emporte tristement sur l'ambiance du jeu, nettement plus réussie et appréciable en solo.

Une petite place pour un petit jeu

WB3 se rattrape en effet sur son contenu et sa campagne, l'univers heroïc fantasy qu'il propose étant tout à fait complet. Si on accroche à l'évolution de son perso et au gameplay lié à sa race, on arrive à s'amuser tranquillou, sans se prendre la tête. C'est pourquoi, depuis la bêta, j'ai continué à jouer avec mon seigneur des runes, héros des nains des ténèbres, car j'aime sa capacité de destruction de bâtiments via les engins de siège. De plus, il est doué pour la récolte des ressources. Avec le grand nombre de paramètres gérés par WB3, vous pourrez donc trouver votre propre style : type de dégâts variés, des tonnes de sorts, gestion du moral des troupes et de leur expérience, etc. J'ai essayé avec les démons, par exemple, mais les différences sont énormes et leurs armées m'ont vite gonflé. L'histoire, elle, se laisse découvrir doucement et avec plaisir, pour peu que l'on ne soit pas un hardcore gamer. La carte du monde est assez vaste et chaque lieu offre de quoi s'aérer l'esprit, loin du RTS pur et dur. On engage des mercenaires, on va troquer ses objets magiques, on écoute les rumeurs,... Même les missions sont assez variées pour ne pas trop lasser. Certaines consistent à vous faire gagner du fric, qui servira un peu à tout : acheter des unités, des infos, des objets, etc. D'autres vous font miroiter un bonus d'XP pour votre héros. Le but est de se trouver différents alliés et, bien sûr, de faire avancer le scénario. Hélas, celui-ci s'aborde invariablement de la même façon, quelle que soit la race jouée. Ma foi, si vous n'êtes pas trop regardant...

Fumble



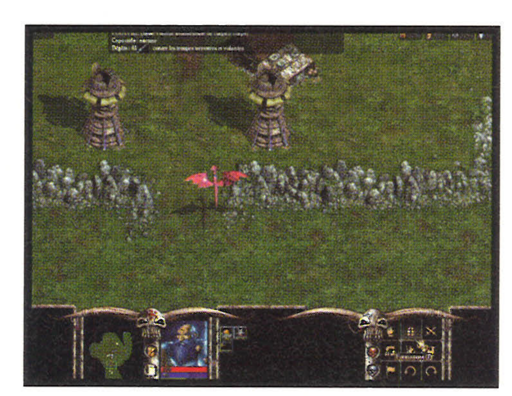
Mon héros vient de se faire cramer par des espèces de poireaux rouges à pattes, mais je peux continuer quand même. C'est juste super dur.



Je crée deux « gunslingers » pour me débarrasser des deux bandits et la zone sera sûre.

TOUT PUBLIC · INTERNET 6 · LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo DE RAM
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR ENLIGHT SOFTWARE/HONG KONG
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Les unités volantes ne sont pas concernées par les dénivelés de terrain. Oui, même les dragons roses.

Un peu de technique

Warlords Battlecry 3 n'est vraiment pas gourmand. Comme dit Fawkner : « Toujours utiliser des technologies ayant fait leurs preuves ». Certes. Ça fait longtemps que la 2D est maîtrisée, vieux. La 3D aussi. Enfin bon, son jeu a le mérite de tourner sur les petites machines.

En Deux Mots

SI VOUS OUBLIEZ LES QUELQUES BUGS EN SOLO ET QUE LA PARTIE MULTIPLAYER VOUS GONFLE, SI VOUS N'AVEZ QU'UN VIEUX PC POURRI OU UN PORTABLE DÉPASSÉ, ALORS WARLORDS BATTLECRY 3 POURRA VOUS CONVENIR. ÉVIDEMMENT, ÇA LIMITE PAS MAL LE NOMBRE D'INTÉRESSÉS POTENTIELS, SURTOUT À 45 EUROS LE JEU.

+ Un contenu énorme et varié
+ Une bonne ambiance
- Techniquement obsolète
- Très classique. Trop.
- Multijoueur pas encore au point

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

Cycling Manager 4

Saison 2004-2005

Avec les commentaires de Patrick Chassé d' Eurosport

Véritable référence des simulations sportives sur PC, Cycling Manager revient avec une nouvelle version qui ravira tous les amoureux du cyclisme et du sport en général.

Mariant de la plus belle des manières, management et simulation temps réel, **Cycling Manager 4** vous permet de prendre la tête des plus grandes équipes du moment et de participer aux plus prestigieuses des compétitions internationales.

De nombreuses nouveautés accompagnent cette nouvelle édition, apportant toujours plus de réalisme et rendant l'expérience de jeu encore plus intense en solo comme en multijoueurs.

Lancez le sprint fin juin 2004 sur CD ROM PC.

la meilleure façon de jouer !

















FOCUS HOME INTERACTIVE

Toutes les infos et la communauté sont sur

WWW.CYCLING-MANAGER.COM

Les pom-pom girls encouragent leur équipe sans trop se dépenser. Vu le gabarit, on les voit mal se lancer dans des acrobaties.




TOUT PUBLIC


6 INTERNET

LOCAL 6 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Focus
DÉVELOPPEUR Cyanide/France
TEXTE ET VOIX en français

Chaos League

SPORT MÉDIÉVAL

Partant d'un concept assez particulier, Chaos League tente une percée dans un genre plutôt original qui est celui du RTS sportif. Le principe de jeu est simple : deux équipes s'affrontent dans un match très proche du football américain à la différence que les joueurs sont des nains, gobelins et autres elfes noirs et que les règles ont quelque peu été transgressées. Les joueurs tapent, piétinent et usent de tout ce qui est en leur pouvoir pour s'emparer du ballon et marquer des points. Un budget disponible en début de match permet même d'acheter l'arbitre, de doper vos joueurs ou d'effectuer un contrôle anti-dopage chez l'adversaire. Ici, fair-play et esprit sportif sont de rigueur, vous remarquerez que les développeurs n'ont oublié aucun aspect du sport professionnel. Malgré tout, le champ de bataille qui fait office de terrain de jeu cache un gameplay assez poussé. Les joueurs possèdent des caractéristiques propres qui les placent à des postes précis. Ceux ayant une bonne dextérité et vitesse seront d'excellents receveurs, alors que d'autres plus portés sur la force brute (voire surhumaine) iront très bien dans le rôle de bloqueur, plutôt massacreur en l'occurrence. Niveau prise en main, il est possible d'exécuter des actions assez facilement. Il suffit d'un simple clic pour sélectionner les joueurs, former des groupes ou encore choisir la formation adéquate. Pour qu'elle se déplace efficacement sur le terrain, votre équipe peut suivre un itinéraire précis, à la manière de tout bon RTS, en utilisant le système de waypoint. Durant l'action, différents ordres peuvent être attribués à chaque joueur, comme protéger le porteur du ballon ; cependant, vos talents d'athlète seuls ne suffiront pas pour remporter un match. Un peu de magie, comme des boules de feu ou de la brume pour cacher une partie du terrain, est essentielle pour assurer la victoire. Histoire d'avoir un œil partout, l'interface est divisé en trois parties. Sur la gauche, on trouve les groupes et les formations, à droite les différents sorts et en bas, les portraits des joueurs avec les pouvoirs classiques comme le soin et le sprint ainsi que la gestion des comportements.

« AH LÀ LÀ ! LE MATCH A COMMENCÉ SUR LES CHAPEAUX DE ROUES ET LES DEUX ÉQUIPES NE SEMBLENT PAS DISPOSÉES À SE FAIRE DE CADEAUX. REGARDEZ CE JOUEUR QUI PRÉFÈRE MOURIR SOUS LES COUPS DE SON ADVERSAIRE PLUTÔT QUE DE COMBATTRE, QUEL LÂCHE ! »



En temps normal, jouer au football américain avec un crochet à la place d'une main n'est pas très pratique. Dans Chaos League, c'est plutôt un avantage.

Compliquez-vous la vie

Durant les premières parties et au vu des nombreuses possibilités offertes, on a vraiment la sensation que Chaos League dispose d'un gros potentiel et qu'il est possible d'élaborer des stratégies poussées. Oui… mais non. Certes le système de jeu est riche, mais on ne sait plus trop où donner de la tête lorsque l'on est au cœur de l'action. L'interface s'illumine de partout, on tente tant bien que mal de diriger toutes les actions en cliquant sur les icones clignotants tout en restant concentré. Ce n'est pas ingérable, on finit néanmoins par décrocher en utilisant uniquement les commandes de base. Du coup, on s'aperçoit qu'il n'est pas nécessaire de chercher midi à quatorze heures pour marquer des points. Dans la majorité des cas, un bon quaterback épaulé par quelques receveurs talentueux est amplement suffisant pour remporter une victoire. Autre pépin, l'orientation pilonnage de l'adversaire prime sur le reste.
Un joueur interrompt son mouvement de passe aussitôt qu'un défenseur est à proximité, préférant donner la priorité à l'affrontement même s'il s'agit d'un molosse contre qui il va perdre la balle.
En plus, cela donne l'impression que les participants réagissent avec un temps de latence.
Les mouvements des personnages sont trop mous et au final, l'ensemble des matches manque de dynamisme. C'est un peu comme si on regardait les joueurs se battre sous l'eau.



Les elfes, noirs ou sylvains, ne sont pasréputés pour leur robustesse. Leur poids plume permet des envolées assez appréciables.



Pendant que ce méchant joueur adverse est à terre, on en profite pour le piétiner comme il se doit. Si l'arbitre vous voit, c'est l'expulsion.

Un p'tit tour et puis s'en va

Pour tenter d'exploiter toutes les possibilités du soft plus sereinement qu'en temps réel, les développeurs ont choisi d'offrir également un mode de jeu en Tour par tour. Le problème est qu'on se trouve face à deux modes un peu bâtards qui se font de l'ombre. Dans le premier cas, le fait de mettre la partie en pause pour donner des ordres à son équipe casse le rythme et tue tout simplement le système de micro-gestion qu'apprécient les amateurs de temps réel. Évidemment, il n'est pas obligatoire d'appuyer sur pause. Dans le second cas, on se retrouve devant une partie hachée dont l'action se coupe toutes les cinq secondes pour laisser place à la réflexion. Ces temps d'arrêt sont définis par le joueur avant un match et peuvent durer de 10 à 40 secondes. C'est pendant cette période que les deux équipes doivent recevoir leurs ordres d'action. Un véritable mode Tour par tour aurait été plus adapté, non ?
Heureusement, l'humour décalé et tous les délires présents dans Chaos League en font un titre sympathique, qui fait relativiser ces fautes de gameplay. Il n'est pas évident de mêler un système de jeu poussé et sérieux avec un jeu complètement délirant. Pour un coup d'essai, c'est déjà pas si mal.

Cyd



Un peu de technique

Le moteur 3D ne nécessite aucune configuration musclée pour tourner sans problème. Prévoyez tout de même 256 Mo de RAM, histoire que vos parties ne ressemblent pas à un slide show.

En Deux Mots

PAS INOUBLIABLE, CHAOS LEAGUE FAIT PARTIE DE CES TITRES AVEC LESQUELS ON S'ÉCLATE QUELQUE TEMPS AVANT DE PASSER À AUTRE CHOSE. LE MULTI PERMET DE JOUER EN 1 CONTRE 1 OU CARRÉMENT D'AVOIR UN HUMAIN DERRIÈRE CHAQUE JOUEUR. UNE BONNE IDÉE.

- \+ L'humour omniprésent
- \+ La richesse du gameplay
- − Manque de dynamisme
- − Lassant sur la longueur

6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

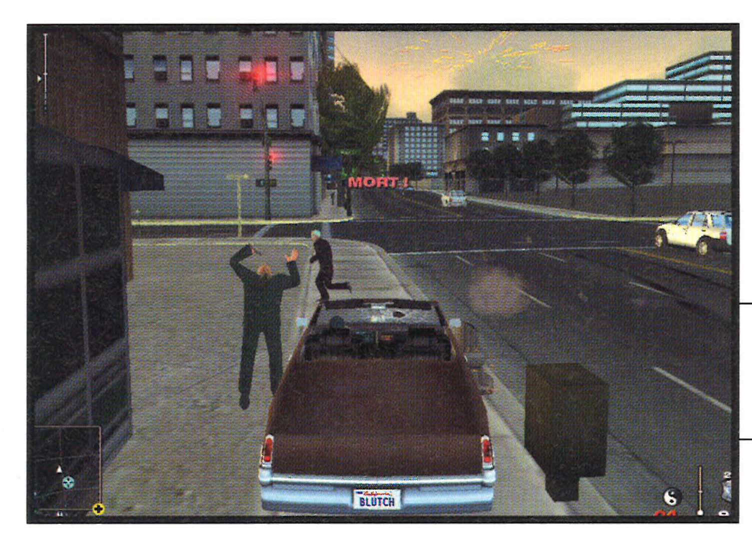


6 INTÉRÊT



En début de partie, vous avez un certain temps pour placer vos joueurs avant que le match commence.





Faites bien attention à ne pas rouler sur le pied des passants sous peine de les tuer instantanément.

True Crime : Streets of L.A.

ACTION URBAINE

VOUS AVEZ ADORÉ GTA VICE CITY ? VOUS L'AVEZ TERMINÉ À 100 % ET MAINTENANT, VOUS AVEZ ENVIE DE REVIVRE DE FOLLES MISSIONS AU COEUR D'UNE GRANDE VILLE AMÉRICAINE ? ALORS N'HÉSITEZ PAS, RÉINSTALLEZ GTA VICE CITY.

Le scénario de départ de True Crime est digne d'un gros nanar de série B, le genre de film disponible en location vidéo sans passer par la case ciné. Contrairement à Vice City où il fallait être une grosse crapule, dans True Crime, il faut diriger un flic aux méthodes expéditives qui passe son temps à arrêter les criminels de Los Angeles. Soyez sans craintes, dans le principe, ça ne change pas grand-chose : on maltraite toujours les automobilistes, on écrase les passants par douzaines et on enchaîne les missions débiles dans une ambiance bon enfant. En vue à la troisième personne, le perso principal peut réquisitionner n'importe quelle voiture, dégainer des révolvers et décocher des coups de poings, voire enchaîner trois petits combos si on massacre correctement sa souris. Mais le plus réussi, dans True Crime, c'est l'environnement. Non pas que ce soit beau, non, mais la ville de L.A. est modélisée avec une grande précision. Pour relier Downtown à Santa Monica, il faut bien compter quinze minutes d'autoroute montre en main, j'ai chronométré. Et tout ça sans aucun chargement.

Un gameplay à la rue

Là, on se dit « chouette, je vais pouvoir jouer les inspecteurs Harry déjantés et faire régner ma loi dans les rues de L.A. ». Enfin, on se dit peut-être pas « chouette », mais l'idée est là. Malheureusement, la maniabilité vient calmer nos ardeurs dès les premières secondes de prise en main. Déjà, le système de visée est déplorable : tantôt verrouillé sur un ennemi sans pouvoir changer de cible, tantôt incontrôlable et imprécis. Fort heureusement, le pilotage des voitures est tout aussi raté, ce qui rend la maniabilité du soft homogène et cohérente. Bien sûr, les développeurs sont allés jusqu'au bout et n'ont pas hésité à créer des missions répétitives, il fallait bien ça pour tout louper. Par exemple, entre deux arrestations mollassonnes, il faut rejoindre un bar ou un magasin avant qu'un chrono sorti de nulle part n'arrive à zéro et ça, c'est la mission type qui revient toutes les deux minutes. Enfin, pour que le gâchis soit intégral, il fallait aussi une réalisation médiocre, avec des couleurs ternes, peu d'animations et un moteur 3D asthmatique. Voilà, ça aussi, c'est fait. Alors que reste-t-il à part un GTA-like dénué de ses qualités ? Ben, heu, un GTA-like sans intérêt.

Blutch







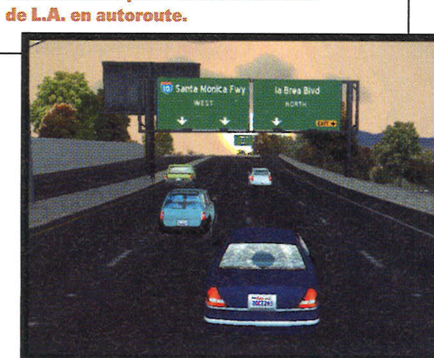
CONFIG MINIMUM **CPU 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo GeForce 4**
ÉDITEUR **Activision**
DÉVELOPPEUR **Luxoflux/États-Unis**
TEXTE **EN FRANÇAIS** ET VOIX **EN ANGLAIS**

Un peu de technique

Bonne nouvelle, True Crime est parfaitement optimisé pour une résolution console. Ah ça, en 640x480, ça tourne bien. Mais dès qu'on pousse un peu sur les paramètres graphiques, True Crime s'affole. Sur un Athlon 2600+ Barton assisté par 512 Mo de RAM, le moteur 3D ne peut pas s'empêcher de saccader à chaque carrefour de Los Angeles. Ça reste jouable, certes, mais pas très longtemps.



Méfiez-vous des apparences : les séquences de combat sont d'une intensité comparable à la traversée de L.A. en autoroute.



En Deux Mots

Avec son concept de départ et son immense terrain de jeu, True Crime aurait pu se positionner comme un sérieux concurrent à Vice City. Mais il ne fallait pas sous-estimer la capacité des développeurs à flinguer leur bébé avec un moteur incapable de s'adapter au PC et une maniabilité exécrable. Et ça, c'est un vrai crime.

- + La taille de Los Angeles
- + L'idée de départ
- − Maniabilité hasardeuse
- − Saccades récurrentes
- − Les missions, répétitives

4	TECHNIQUE
5	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

Gorky Zero Beyond Honor

CACHE-CACHE

AVANT DE JOUER À GORKY ZERO, JE N'ÉTAIS PAS TRÈS COPAIN AVEC LES JEUX D'INFILTRATION. RESTER PLANQUÉ DANS UN RECOIN PENDANT UNE HEURE, RAMPER DANS LE CANIVEAU, NON, DÉCIDÉMENT, C'ÉTAIT PAS MON GENRE. MAINTENANT, ÇA A CHANGÉ, J'EN SUIS DÉGOÛTÉ.



On a beau avoir une énorme cible rouge à l'écran, viser juste reste une entreprise laborieuse.



« Allez hop, toi tu viens avec moi ! »

Après un premier épisode qui n'a pas fait de vagues en Europe, voici la deuxième aventure de Gorky Zero. Il s'agit d'incarner Cole Sullivan, un enquêteur spécialisé dans l'infiltration à quatre pattes pour élucider une affaire sordide. Depuis quelque temps, une secte de la région trouble l'ordre public en transformant les braves citoyens du canton en d'horribles zombies mal lunés. Malgré les nombreuses injonctions de la mairie locale, la secte poursuit ses expériences troublantes. Il va donc falloir traverser un nombre incalculable d'entrepôts et d'usines désaffectées grouillants de méchants miliciens, avant de pouvoir interpeller les responsables de tout ce bazar. Logique.

Gorky Zero Pointé

Tout le gameplay repose sur ce principe : il faut ramper pour ne pas être vu et attendre deux heures qu'un ennemi vous tourne le dos. Là, il devient possible de lui tirer une balle dans la tête sans que personne ne remarque rien, même à dix mètres et sans silencieux. Mais si vous tirez alors que le type est face à vous, c'est fini, tous les méchants du coin vous repèrent. Ça c'est du gameplay. Gorky Zero se joue en 3D isométrique, avec une caméra tournée vers le sol qui empêche de voir plus en avant. On peut passer en vue à la troisième personne pour mieux viser les ennemis, mais ça reste difficile et imprécis. Bien, les deux seules vues disponibles sont donc injouables. Ça n'est pas tout. Déjà, l'attaque au pistolet est extrêmement pénible et ardue. Mais même si on joue sérieusement et qu'on s'applique, on se retrouve avec un canif au bout de trente secondes et là, autant vous dire que ça devient un vrai cauchemar. Je suis peut-être pas champion de France des jeux à la Commandos, mais là, c'est insurmontable. En plus, impossible d'attaquer par tel ou tel endroit de la map, tout est linéaire, obligatoire et répétitif : on traverse le niveau, on actionne l'interrupteur et on repart dans l'autre sens. C'est tout. Et comme c'est pas son rendu graphique qui va le sauver – les éclairages sont juste dans la norme –, je ne vois vraiment pas ce qui va permettre à Gorky Zero d'éviter la catastrophe.

Blutch

En Deux Mots

L'infiltration est à la mode et les développeurs de Metropolis Software l'ont bien compris. En revanche, ils ont eu plus de mal à saisir les mécanismes d'un jeu passionnant. Gorky Zero est linéaire au possible, incohérent dans son principe et la maniabilité ne nous laisse aucune chance d'affronter la difficulté absurde du soft. Avouez que ça donne envie.

- \+ La gestion de l'éclairage
- − Les vues injouables
- − La difficulté atrocement mal dosée
- − C'est linéaire

Note	
6	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT



TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 500 MHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo GeForce
Éditeur JoWooD
Développeur Metropolis Software/Pologne
Texte et voix en français

Un peu de technique

Le moteur 3D gère l'ombre et la lumière de manière convaincante. Ça n'influe pas sur le gameplay – faut pas trop en demander non plus –, mais ça donne des ambiances plutôt crédibles. Pour le reste, les ennemis sont tous identiques et les polygones se comptent à l'œil nu. Un PC dédié à la bureautique avec une carte 3D est donc amplement suffisant.

Les munitions sont encore plus comptées que dans Resident Evil. Il faut se jeter dessus comme un mort de faim en permanence.





Il est pas mignon mon petit squelette fraîchement invoqué ? Dommage qu'il ne résiste pas à plus de deux claques dans la mâchoire.

Aryn ou « Tisseur de givre » pour les intimes est un dragon invincible qui fut touché en plein cœur par la voix envoûtante d'une reine elfe. Dès lors, le dragon donna le pouvoir de glace au peuple elfe en échange de la reine. Cette dernière chanta pour Aryn pendant mille ans, jusqu'au jour où elle se fit enlever. Cette nouvelle n'a, évidemment, pas plu à notre dragon qui est à présent d'humeur à transformer le monde en glaçon géant. On a tenté de lui refiler un élève de la Star Ac' mais ce dernier n'a pas pu finir sa première chanson avant de se faire bouffer. Il est comme ça Aryn, quand il n'aime pas, on est tout de suite au courant. Votre rôle est donc d'incarner le sauveur du monde en allant délivrer l'anorexique aux oreilles pointues pour calmer le grand et puissant Tisseur de givre. Côté scénario, il n'y a pas de quoi casser trois pattes à un canard mais on finit par se laisser prendre par l'histoire au fur et à mesure des missions. On se heurte parfois à quelques quêtes qui font sourire, par exemple quand de puissants PNJ vous demandent d'accomplir certaines tâches. Au vu de leur équipement et de leurs pouvoirs, ça irait plus vite s'ils accomplissaient la quête eux-mêmes. Évidemment, ils possèdent une certaine fierté alors il faut bien qu'ils trouvent des larbins pour faire la sale besogne. Arrêtons là le chipotage car cette campagne solo s'avère plutôt intéressante. Elle permet de découvrir les nouveautés de cette extension côté objets, sorts et monstres. Que demander de plus ?







Config minimum CPU 1 GHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 3D 64 Mo
Éditeur JoWooD
Développeur Phenomic/Allemagne
Texte et voix en français

Un peu de technique

Un CPU 1,4 GHz et 256 Mo de Ram seront nécessaires pour que vous puissiez gérer les batailles correctement. Sinon vous aurez au moins une excuse pour justifier votre défaite.

Spellforce : The Breath of Winter

RTS / RPG

UN DRAGON MÉLOMANE RÉFRIGÉRANT ET UNE ELFE CHANTEUSE... ÇA C'EST DU COUPLE ORIGINAL POUR UNE EXTENSION QUI PROMET. LES AMATEURS DE MULTI DÉCOUVRIRONT AU PASSAGE L'ARRIVÉE DE MODES COOPÉRATIFS TRÈS SYMPAS.

L'unité « assassin » est vraiment efficace, sauf quand elle tombe nez à nez avec de gros bourrins équipés de haches.



Un pour tous, tous pour un

Avec l'arrivée de The Breath of Winter, on note l'apparition du mode Jeu Libre qui est un des ajouts principaux de cet add-on. Il permet, enfin, d'affronter l'ordinateur sur les maps de son choix comme c'est le cas avec le mode Escarmouche de tout bon jeu de stratégie. Plus d'une trentaine de maps sont disponibles dont certaines sont axées RPG alors que d'autres sont orientées RTS. Le héros créé pour ce mode ne peut plus être utilisé pour la campagne solo, afin d'éviter tout abus – duplication d'objets, etc. Sachez également que ce mode permet de jouer en multi, de un à trois joueurs, en LAN et sur le Net. Les affrontements se feront uniquement contre une intelligence artificielle puisqu'il s'agit de parties en coopération. Le mode multijoueur « classique » n'a quant à lui pas été retouché. Cet add-on ne suffira sans doute pas à convaincre les réfractaires qui n'ont pas été charmés par le titre d'origine, mais il fera à coup sûr le bonheur des fans.

Cyd



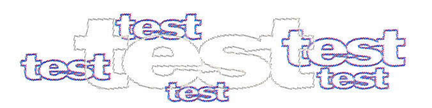
Derrière cette nuée d'orcs se trouve mon pauvre corps mutilé par d'innombrables coups d'épée.

En Deux Mots

Un add-on intéressant disposant d'une nouvelle campagne solo qui tient la route et d'un mode de jeu tout neuf qui augmente indiscutablement l'intérêt de Spellforce. Surtout pour ceux qui aiment les missions en coopératif.

+ Nouvelle campagne
+ Mode Jeu Libre
+ Les musiques
− Moteur 3D vieillissant

6	Technique
6	Artistique
7	Intérêt





Les incessantes demandes en mariage qui arrivent de toute l'Europe finissent par masquer tout l'écran...



CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Nobilis/France
DÉVELOPPEUR Paradox Entertainment/Suède
TEXTE ET VOIX en français



Prodige de la science : la découverte de la poule. Encore quelques siècles et on aura des moutons et peut-être des vaches.

Crusader Kings

GESTION DE PATRIMOINE HÉRÉDITAIRE

EUROPA UNIVERSALIS EST DE RETOUR, CETTE FOIS-CI DÉGUISÉ EN TEMPLIER AVEC DES BOUTS DE SARRASINS CREVÉS QUI DÉCORENT SON ARMURE. NON SEULEMENT C'EST TRÈS DÉCORATIF, MAIS EN PLUS C'EST PRESQUE AMUSANT VINGT MINUTES.

Mes super-copains de chez Paradox viennent de se réunir dans un garage et ils ont rapidement torché une énième déclinaison d'Europa Universalis : cette fois on s'occupe d'une famille médiévale. Quelle chance, vous pouvez acheter cette bêta dès maintenant et la patcher pendant un an ou deux à mesure que ses concepteurs réussiront à en faire fonctionner des morceaux. Pour l'instant, Crusader Kings est surtout un support à l'imagination : il y a une carte avec des noms dessus et on peut se raconter des histoires épiques en essayant de jouer avec. En principe, c'est un jeu historique avec plein de subtilités réalistes, mais elles servent surtout de camouflage pour faire croire en la profondeur et n'ont que peu d'influence sur le maigre gameplay. La religion, par exemple, est un élément beaucoup trop secondaire dont on ne se préoccupe quasiment jamais. Sa principale fonction est de légitimer les guerres : attaquer un voisin chrétien est strictement impossible dans le jeu si on ne se soumet pas à toute une bureaucratie et il faut des gesticulations dans tous les sens pour fabriquer un prétexte à peu près crédible. Alors que si vous décidez d'envahir l'Irak, personne ne viendra vous emmerder avec des justifications !

En avant, Soldats du Christ !

Dans les bonnes nouvelles, on remarque un système complexe de généalogie. On joue une clique d'aristos plus qu'un pays, c'est adapté à la période et c'est une bonne idée. La stratégie rejoint le jeu de rôle puisqu'on bichonne des personnages dotés de caractéristiques chiffrées et d'une histoire personnelle originale. Votre noble favori doit trouver moyen de se reproduire, heureusement il est riche donc même avec un pied-bot ça ne pose pas trop de problème. Pensez quand même à l'accoupler à une cousine non ménopausée, toutes celles qui ne sont pas mariées à seize ans c'est un peu louche. La partie la plus délicate est d'élever des enfants vivants : c'est pas solide ces petites choses. Dans le doute, il vaut mieux en pondre le plus possible. Le temps passe et on voit les générations se succéder, de la naissance avec une cuillère en argent dans la bouche jusqu'à la mort dans les miasmes et la sénilité, désespérément cramponnées au trône, aux alentours de cinquante ans. Moins en cas d'épidémie de peste bubonique. Dans l'idée c'est très séduisant, avec plein de problèmes génétiques à cause de la consanguinité, des maladies mentales très distrayantes, ça paraît sympa. En pratique c'est presque totalement aléatoire, affreusement lent et monotone.
Il n'y a pas de diplomatie possible, les conspirations entre barons pour dépouiller leur suzerain sont entièrement mal gérées par l'ordinateur. L'I.A. est catastrophique, aussi bien pour la guerre que pour la paix. Le joueur est soumis à un intense barrage de spam en provenance des milliers de nobliaux inconnus qui rêvent d'épouser les femelles de sa cour et l'interface réussit l'exploit d'être encore plus embrouillée et pénible que d'habitude, une performance quand on connaît les standards de Paradox. Par contre, la bande-son, n'est pas trop nulle cette fois-ci et la musique aide à passer le temps pendant les longues heures de vide.

Atomic

Un peu de technique

Peu exigeant techniquement mais très instable dans la version testée, CK plantera peut-être un peu moins en version française finale si le distributeur attend encore un ou deux patchs.



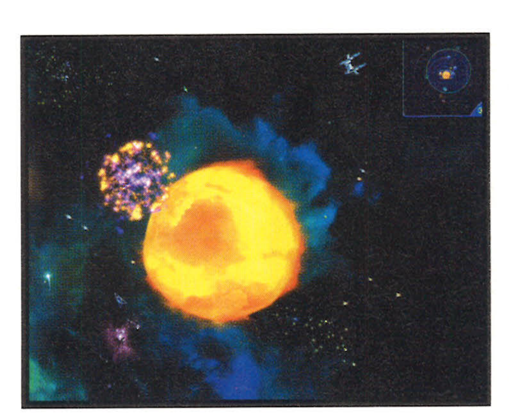
On ne peut pas divorcer, donc si votre femme perd la tête il faut l'étrangler pour en prendre une autre.

En Deux Mots

UNE BONNE IDÉE MAIS DES DÉFAUTS TECHNIQUES PÉNIBLES, UNE INTERFACE EXASPÉRANTE ET UN GAMEPLAY TRÈS LIMITÉ. C'EST TRÈS LENT, LARGEMENT ALÉATOIRE ET ON S'ENNUIE VITE SI ON N'A PAS ASSEZ D'IMAGINATION POUR TRANSFORMER CHAQUE PARTIE EN SAGA ÉPIQUE.

+ L'évolution familiale
+ On peut exporter une sauvegarde vers Europa Universalis II
− C'est lent et on ne fait pas grand-chose
− Interface Paradox™
− IA Paradox™
− Criblé de bugs

1 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Au moins, pour une fois, les screenshots rendent parfaitement l'ambiance sonore du jeu.



Les phases diplomatiques donnent lieu à des séquences de dialogues complexes.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU PENTIUM II 400, 128 MO DE RAM, CARTE VIDÉO ATI RAGE PRO
ÉDITEUR 1C COMPAGNY
DÉVELOPPEUR ELEMENTAL GAMES/RUSSIE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX AU MIEUX, LA VÔTRE

Space Rangers

DESSINS PAS ANIMÉS

« SPACE RANGERS EST UN MÉLANGE UNIQUE DE JEU D'AVENTURE, DE RÔLE, DE TACTIQUE ET DE STRATÉGIE, QUI PREND PLACE DANS UN UNIVERS SPATIAL IMMENSE, VIVANT ET SE DÉVELOPPANT PAR LUI-MÊME ». WOUHA. ÇA C'EST AMBITIEUX. SI LES DÉVELOPPEURS ONT TENU LEURS PROMESSES, JE TIENS LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DU JEU D'AVENTURE SPATIALE.

Allez, c'est parti. Je jette un petit coup d'œil à l'histoire, vous permettez ? Alors voilà, on est en l'an 3000 et le commerce intergalactique est monnaie courante. Mais des aliens perturbateurs viennent juste de débarquer dans notre galaxie et veulent s'approprier les environs. Mince alors, pas de bol. Apparemment, je commence en tant que mercenaire avec un petit vaisseau spatial sur la planète Terre. Enfin ça, c'est si je me rappelle bien le communiqué de presse parce que pour l'instant, je comprends pas grand-chose. Je vois une succession de dessins qui défilent à l'écran, mais je peux juste cliquer sur des petits boutons bien cachés. Grâce à eux, j'ai accès aux caractéristiques de mon vaisseau, à un magasin d'armes ou à des tartines de textes qui développent le background du jeu. Bon. Je vais plutôt essayer un combat spatial. Mince... C'est où qu'il faut cliquer pour s'envoler ? Je vois pas, là...

Dix minutes plus tard

Ouf, ça y est. J'ai trouvé. Ah, c'est plutôt mignon mais... Ah ah, nan je plaisante, c'est pourri, en 2D et ça faisait longtemps que je n'avais pas vu un produit aussi minable sur mon écran. Bon au moins, le scrolling différentiel est réussi, ça me rappelle Project X sur Amiga. Sauf que là, tout se joue au Tour par Tour. On clique n'importe où dans le vide intersidéral, on appuie sur la barre espace et le vaisseau avance de trois centimètres. Et on continue comme ça pendant dix minutes avant d'arriver à croiser un vaisseau ennemi. Ah j'en tiens un, je vais tirer, attention ! Piou-piou ! Bon là c'est moi qui fais les bruitages parce que j'ai beau monter le volume de mes enceintes, j'entends rien. Je dois avoir un problème de son. Pourtant, j'entends quand même la musique insipide... Mais que vois-je ? Une planète ! Je vais me poser dessus. Oh, mais serais-je revenu sur Terre ? Non, je suis bien sur Vénus. Pourtant, les dessins sont les mêmes que sur la planète Terre ! Étrange. Bon, j'en profite pour acheter un super-canon pour mon vaisseau. Voilà, j'ai plus d'argent. Allez, je re-décolle. Zut, impossible. Plus de carburant. Du coup, je peux même plus en acheter. Je suis bloqué pour toujours. Argh. Mais j'ai une solution, je connais une option secrète : panneau de config, ajout/suppression de programmes. Voilà, je suis sauvé. Mon Dieu, et dire que ça coûte 30 euros...

Blutch

Un peu de technique

Les images fixes de Space Rangers ne rament pas trop, elles s'affichent plutôt bien. Par contre, les combats spatiaux en 2D sont déjà bien plus gourmands, prévoyez donc une bonne Matrox Mystique avec au moins 4 Mo embarqués. Ah ah. Sauve qui peut !

En Deux Mots

INCROYABLE. LE JEU SE RÉSUME À UNE SUCCESSION DE DESSINS TOUS IDENTIQUES ET LES COMBATS SPATIAUX SONT LENTS, RIDICULES ET EN 2D. UNE EXPÉRIENCE TRAUMATISANTE POUR TOUT JOUEUR NORMALEMENT CONSTITUÉ.

+ Les scrollings différentiels oldchool
- Interface brouillonne
- Lent et ennuyeux
- Même en 94 il n'aurait pas eu la moyenne

1	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT



Les relais lors d'un contre-la-montre par équipe sont très bien rendus.

Cycling Manager 4

EFFORT PHYSIQUE

Cycling Manager 4, c'est le quatrième volet des aventures de mecs qui passent leur temps à pédaler, pédaler, pédaler, manger des pâtes, se faire masser, tirer la langue sous le soleil, grelotter sur les classiques d'hiver, tressauter sur les pavés, se taler le derrière sur une selle minuscule, vous balancer des bidons vides dans la poire, et j'en passe. Ce nouvel opus offre une interface encore plus simple, quatre niveaux de difficulté, des fonctions nouvelles, telles que la touche Pause qui permet enfin de stopper provisoirement les coureurs dans leur élan, le temps d'aller répondre au facteur qui s'excite sur la sonnette de ma porte d'entrée; ou encore de transmettre des ordres à votre équipe à tête reposée. Côté graphismes, on découvre quelques nouveautés dans les décors, en particulier sur le Paris-Roubaix et son arrivée dans le stade de la ville. Malheureusement, je n'ai toujours pas vu la mer sur le Paris-Nice ou autour des Baléares, c'est chagrinant et vu la chaleur étouffante qui règne au bureau, un peu de fraîcheur n'aurait pas fait de mal.

Peut mieux faire...

On croise quelques spectateurs 3D qui s'agitent le long de la route, Paris et sa banlieue sont toujours plongés dans la verdure. Les éléments hors course restent donc assez succincts, comme c'est le cas dans la majorité des jeux de simulation sportive, les développeurs s'attachant surtout à ciseler les vedettes du jeu, nos champions. Et cet aspect-là est vraiment réussi. L'animation des cyclistes est toujours plus complète et réaliste. Les éléments qui interfèrent avec leur performance ont également été renforcés : de la poussière virevolte autour d'eux sur le Paris-Roubaix quand les pavés sont secs et la boue se colle délicatement sur leurs mollets quand il pleut, on se croirait presque sur un vtt... (J'en profite d'ailleurs pour saluer mon club de blaireaux pédaleurs, et je... ah non je m'égare là, désolée...). La partie Carrière s'est, elle aussi, étoffée. De janvier à décembre, vous dirigez une équipe, aiguisez les capacités de vos coureurs pour leur faire atteindre un pic de forme et remporter une course si possible prestigieuse, ce qui vous permettra entre autres d'attirer de bons sponsors, donc d'avoir plus d'argent, donc de recruter de futurs champions, donc de gagner des courses avec du matos toujours plus perfectionné, donc d'attirer des sponsors encore plus importants et rebelotte, on recommence. Et tout ça peut se jouer aussi en multijoueur, bientôt en passant par Gamespy, avec un vrai classement des meilleurs joueurs. Cerise sur la glace chantilly, CM4 vous propose d'écouter vos propres MP3 lors des courses si vous souhaitez zapper les commentaires audio, qui ne sont ma foi pas mal conçus, mais répétitifs à la longue. Saison après saison, les développeurs de Cyanide améliorent inlassablement Cycling Manager. À ce rythme-là, la série des CM devrait être magnifique un vendredi vers 2053.

Rustine

JUILLET, C'EST LE MOIS DU TOUR DE FRANCE ET DE CYCLING MANAGER, LE JEU DE SIMULATION CYCLISTE POUR CEUX QUI PRÉFÈRENT DISPUTER LES PLUS GRANDES COURSES SANS RISQUER DE CHOPER DES CRAMPES.





LOCAL 20 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 3D 16 Mo
ÉDITEUR Focus Entertainment
DÉVELOPPEUR Cyanide/France
TEXTE ET VOIX en français



Trois coureurs font tanguer leur vélo à l'approche de la ligne d'arrivée, un effet joliment réussi, bravo !



Ce bonbon rose supersonique vaincra-t-il Armstrong cette année ? Je vote pour.

Un peu de technique

Si vous parvenez à jouer avec la config minimum, toutes mes félicitations. Cependant, visez une config beaucoup plus élevée (1,5 GHz) si vous souhaitez pédaler de manière fluide...

En Deux Mots

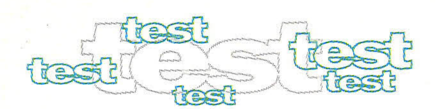
Cycling 4 est le digne successeur de son prédécesseur. Pas la peine d'acheter cette nouvelle version pour les joueurs occasionnels. En revanche, pas de doutes, les vrais fans ne s'en priveront pas et pour eux, la note Intérêt passe à 9. Quant à la note Artistique, pour l'environnement graphique, c'est plutôt 3 et pour les cyclistes, ça serait plutôt 9, ce qui nous donne 7, oui j'ai toujours été nulle en maths...

- \+ Mode Carrière complet
- \+ Modélisation des cyclistes
- \+ Rendu des sensations de course
- − Graphismes encore arides
- − Pour les fanas de cyclisme
- − Y'a pas la mer

8 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



Pour en finir avec le MOBILEMENT CORRECT !!!
TRASHMOBILE c'est 100% décalé, 100% marrant, 100% différent
web www.trashmobile.com
wap GALLERY trashmobile
31099
TRASH MOBILE
Par tél. appelle le 08 99 70 70 81
Par SMS envoie "le code" au 81581
+ de 450 portables compatibles
Exemple : pour recevoir ce logo envoie 31950 au 81581 version animée envoie 75418
31950 75418
Sonneries
+ FIABLE ! + INTELLIGENT !, 1 seul code nous t'envoyons la version la + adaptée à ton modèle de portable
Logos Nouveau logos 65536 couleurs, qualité maxi !
Si tu veux la version animée de ton logo préféré choisis le code rouge 75000
logos noir&blanc
Le Kif du mois
62031 La panthère rose
61575 Pump it up
62064 Prendre racine
61950 Dragostea din tei
61084 Comme des connards
61614 Modern times
Les introuvables
61029 Etoile des Neiges
61243 La zoubida
61244 Le lavabo
61520 Qui veut gagner des millions ?
61555 Zorro
60671 Austin Powers
60913 Don't Worry Be Happy
61229 Nuit de folie
61230 Les démons de minuit
61236 Sous les sunlights des tropiques
61238 Agadou
61239 Au bal masqué
61247 YMCA
60948 Becassine
60949 Dance Des Canards
60950 La fête au village
60951 Le Gendarme de St Tropez
61118 Psychose
61120 Silence Des Agneaux
61113 La Famille Adams V2
61114 La Quatrième Dimension
61116 L'Exorciste V3
61103 Terminator
61481 Les envahisseurs
60817 Ghostbusters
61240 C'est bon pour le moral
61242 Sans chemise, sans pantalon
Les déjantés
61047 Albator
61049 Goldorak
61067 Pourvu que ça dure
61041 Au pays de Candy
61045 Maya L'Abeille
61051 Auteuil Neuilly Passy
61052 Bioman et Dorothée
61053 C'est toi que je t'aime
61055 La simca 1000
61058 C'est Guignol
61060 La Chenille
61097 Sortez Les
61098 Abdel Kader
61068 Les Bronzés (Country)
43034
Péter pue 43030
40035
40066
43032
Fumer tue 43029
40008
666 42054
40010
JE T'AIME 40000
40049
40060
40005
42175
42174
42080
40004
Tate ça ! 42188
kiss 40029
42055
42065
Les nouveautés NEW
62531 20 ans
62532 Can you feel it
62533 Le sud
62534 Sobri
61996 Mourir pour toi
61920 Cette lettre
61900 Hey oh ! version 2
61901 Superstar v2
61902 Turn me on v2
61903 Reviens dans ma vie v2
61904 Toxic v2
62145 Naughty girl
62423 She wants to move
62554 Tout ce que tu es
62553 Trought the wire
62552 Pull up
62551 Love comes again
62550 Home alone
62549 F**k kit (dont wont you back)
62548 Cha cha slide
62547 Banana split
TA SONNERIE PERSO encore + ouf !!!
Enregistre ton propre ROT, PET... et tout ce qui te passe par la tête
Par TEL 08 99 707 107
Les tops
60810 Hey oh !
60887 James Bond V2
60888 Le Parrain V2
60889 Mission impossible V2
60890 Simpsons V2
60977 Sexy pour moi
60989 Hey Ya
61006 Y a du soleil et des nanas
61007 Les bronzés fond du ski
61010 L'Orange du marchand
61011 On n'oublie jamais rien
61015 Shut up
61072 So yesterday
61089 No woman no cry
61124 In the Shadows
61127 My immortal
61131 Superstar
61132 Turn me on
61189 L'Orphelin
61197 Suga suga
61200 Toxic
Les Hits
60831 Going under
60978 It's my life
61908 Au bout de mes rêves
61109 Alexandrie, Alexandra
61728 Parle-moi
61140 Calinda
61141 Hit that
61153 Seven Nation Army
Sonneries MUSIK
Super qualité avec voix !!!
98066 Friends
98071 Jackass
98075 Popeye
98078 Starky et Hutch
98006 Saturday Night's
98060 Agence tout risque
98008 Hey Oh !
98009 Hey sexy lady
98076 Pretty woman
98021 Ma liberté de penser
98018 Les Bronzés font du ski
Sonnerie à la demande
envoie par SMS "le titre de la chanson" au 81818
Ex. : hey oh au 81818
Les HIFI
Des sons de ouf !!! 100% TENDANCE
les + Trash
censuré 30891
95043 Le Porc
95067 Débouchage
95081 Des rots
95082 Des pets
95088 Chasse d'eau
95077 Quelqu'un vomit
95079 Quelqu'un tousse
95091 Quelqu'un qui éternue
95139 Gros Rot Appel
95327 Rire du diable NEW
95148 Wazzaaaa
95169 Prout Tzz Mrurmf
les + Cool
32432
95016 Un klaxon
95070 Smack !
95111 Happy face !
95064 Ping pong en live
95112 Hey sexy lady
95109 Hasta la vista baby
95349 Bruit de modem NEW
95116 Moto qui démarre
95020 Sonnerie des années 80
les + Fun
30247
95018 Les cloches
95016 Un klaxon
95007 Mort de rire
95013 Appel de Mars
95002 Ton sac bordel !
95180 Je suis pas une dinde !
95094 Voix de l'espace
95265 Tarzan dans la jungle
95004 On est pas sourd
95006 Oh ! Tu prends ?
95008 J'vais m'faire bouffer !
95010 Dans ta poche
95049 le bruit des vagues
95134 Gogogadgeto téléphone
95114 Il est vraiment phénoménal
95117 Que la force soit avec toi
95120 Oh chihuahua
les + Bêtes
31626 Quelle vie de chien
95206 Une otarie
95219 Un pigeon
95055 Un singe
95060 Une vache
95217 Les cigales NEW
95046 Une grenouille
95330 Une oie
95024 Un lion
95037 Un éléphant
95328 Un Rossignol NEW
95201 Un chien qui hurle
95199 Un chat qui ronronne
les + Récents
95326 Rire de bébé
95329 Sifflement NEW
95341 Quelle bombe
95325 Ouverture de bouteille
95260 Chant du Tyrol
95350 Bulles dans l'eau
31947 75411
32670 75450
31943 75407 J'aime l'herbe
Péter pue 31206 75139
32544
31908 75057
31084 75399
32571 DANGER
31951 75408
32653 75447
32353
31097 75405
31150 75445
30135 75404
31627
31169 75121
31116 75420
31164
31816 75130
30001
31903
KEEP OUT 32342
31316 75421
32125 75394
32652 75448
Pitbull 30411
SHARK 32344
31631 75431
L'abus d'alcool entraîne des vomissements 31847
31916
32494
31985 75419
32669
32500
31335 75423
32337
31332 75424
32335
32509
Sucer n'est pas tromper 31841
32671 75451
32339
Fumer provoque de la fumée 31840
32247 75129
31935
31378 75449
© Digital Vision Ltd
Les Stars MARC DORCEL sur ton mobile !!!!
appelle le 08 99 70 70 50
Toutes les autres sur ton mobile ! envoie STAR au 82323
MARC DORCEL
31003 31043 31009 31040 31042
© Marc DORCEL tout droits réservés
RESERVE aux hommes majeurs
75107 75099 75040 75038 75039
Logos animés
75098 75111 75412 75413 75414 75444
TRASH
répondeurs
DE LA PURE HALLU !!!
canulars
Parodies/imitations
01266 Groupe de Rap
01255 Amélie Poulain
01072 Votre mission
01254 A la tronçonneuse
01011 Supporter de foot
01259 Ta gueule
01263 Téléphone maison
01265 La tétine sonore
01267 Répondeur de ouf
01096 Sylvester
01269 Restons zen
01272 T'as pas des feuilles
01273 Un gars et une fille
Par tél. appelle le 08 99 70 05 06
Je te bigophone 05029
Faire un choix 05066
Ton petit lapin 05039
Réveil brutal 05036
En apesenteur 05084
Aux secours aidez-moi 05074
Transactions sur internet 05028
Nouvelles expériences 05166
L'amie d'enfance 05038
Chez le notaire version homme 05174
Joyeux anniversaire sensuel 05113
Petite annonce sexy 05025
Je craque pour toi (Femme) 05043
tu as gagné ! 10 000 ou 5 000 ou 1 000 €
code gagnant 325786
500 € ou 100 € ou 1 sonnerie
Découvre et récupère ton gain en appelant le 08 92 69 57 58
Tchat & Dial
Par tél. appelle le 08 92 688 767
Le Forum le + love, le + fun
En direct avec plus de 200 000 inscrits actifs dans toute la France
Par SMS envoie SPEED au 63202
RESEAU REGIONAL
NORD EST 01 72 71 12 01
ILE DE FRANCE 02 72 64 48 01
RHONE ALPES 03 59 56 80 51
SUD OUEST 04 88 66 46 33
NORD OUEST 05 67 31 50 01
Tarif local
SMS+ 81818
SMS+ 81581
SMS+ 63202
SMS+ 82323
Depuis un poste fixe : * 08.99 : 1,35 €/appel + 0,34 €/min - ** 08.92 : 0,34 €/min - 81818 et 81581 : 1,5€/SMS + coût d'1 SMS, 2 SMS par téléchargement. 82323 : 1€/SMS + coût d'1 SMS, 3 SMS par téléchargement. 63202 : 0,35 €/SMS - Wap : Gallery trashmobile (SFR et Bouygues telecom) 3€/téléchargement + coût opérateur et 2€/téléchargement + coût opérateur (orange) - (1) 0903 : 1,12 €/min - (2) 0906 : 4,23 CHF/min. Cellcast Média - RCS Nanterre B 391068343. En utilisant nos services, tout client pourra recevoir gratuitement sur son portable des offres commerciales de la part de Mobifun et/ou de ses partenaires. Conformément à la loi n°78-17 du 06/01/1978 (art 34) vous disposez d'un droit d'accès, de rectification ou suppression des informations vous concernant en écrivant à Mobifun (mention désinscription) B.P. 80181 - 13795 Aix-en-Provence - Des compatibilités encore + nombreuses, les 450 compatibilités sur www.mobifun.fr ou au 08 90 71 02 01 (0,15 €/min.), nous savons faire 24h/24, 7j/7 - Mineurs demandez l'autorisation à vos parents.
Powered by CELLCAST MEDIA
Un problème ? Contactez nos conseillers au 08 99 709 609*
Depuis la Suisse au 0 906 111 725(2)
Depuis la Belgique au 0 903 43 134(1)



Shrek 2

ADAPTATION LOUPÉE

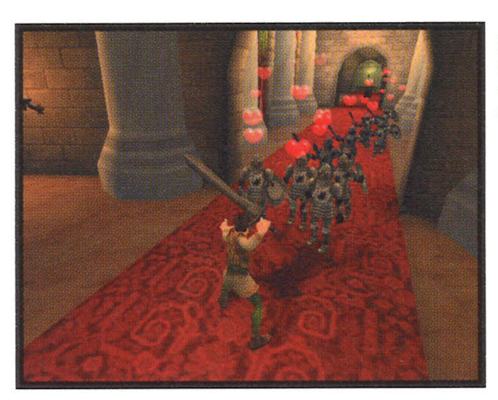
AÏE, AÏE, AÏE… UNE ADAPTATION DE FILM… ALLEZ, AVEC DES PERSONNAGES AUSSI CHARISMATIQUES QUE CEUX DE SHREK, IL DEVRAIT ÊTRE DUR DE SE LOUPER COMPLÈTEMENT. MALGRÉ TOUT, J'AI UN « BAD FEELING », COMME DIRAIT L'AUTRE.

Bon, je ne vous ressers pas le couplet sur le fait que peu d'adaptations de films et dessins animés tirent leur épingle du jeu, vous êtes déjà au parfum. D'ailleurs, continuer d'espérer voir la qualité moyenne de ces titres augmenter, c'est un peu le triomphe de l'espoir sur l'expérience. Shrek 2 n'échappe malheureusement pas à cette détestable coutume. Bien qu'il soit destiné aux plus jeunes (enfin, j'espère, sinon c'est vraiment un désastre), le jeu possède des défauts rédhibitoires. La réalisation, soyons francs et directs, est pourrie. En dehors des acteurs principaux des films correctement modélisés, c'est la fête aux bugs en tout genre. En vrac, il m'est arrivé de mourir en traversant des bouts de décors, de voir des caisses flotter en l'air, de rester bloqué dans un menu à cause de la résolution de l'écran ou de me retrouver coincé derrière des objets sans pouvoir faire autre chose que recharger ma partie. Bonne chose, les points de sauvegarde sont placés à intervalles réguliers et évitent de devoir se retaper les passages chiants. Ceux-ci sont assez rares et se font oublier grâce aux quelques vannes des cinématiques. Ces dernières, réalisées avec le moteur du jeu, servent également à tisser la trame de l'histoire, inspirée du film. Rassurez-vous cependant, le lien entre les deux est très ténu et vous en apprendrez sûrement plus sur le film en regardant la bande-annonce.

Shrek capable du pire

L'histoire vous fait diriger tour à tour les différents protagonistes du film dans des niveaux relativement bien construits. Bien que chacun ait un combo différent, la variation s'arrête au niveau visuel. Les vagues énigmes du jeu se révèlent alors sans saveur et on aurait aimé devoir faire interagir l'équipe pour réussir à les résoudre. On devra se contenter de pousser un bouton vaguement caché derrière des caisses. Ces dernières contiennent généralement des pièces qui permettent d'acheter diverses potions pour venir plus facilement à bout des ennemis. Ça part d'une bonne intention, mais leur utilisation est rendue inutile par la pauvreté de l'intelligence artificielle. Les ennemis se déplacent très lentement et il est plus simple de courir à côté d'eux que de les tuer. On remerciera la caméra mal réglée en passant. À mi-chemin entre le Hack & Slash pourri et le jeu de plate-forme raté, Shrek 2 se loupe franchement. Même le scénario, pourtant calqué sur le film, est réduit à sa plus simple expression. Heureusement qu'il reste quelques gags pour relever un tout petit peu le niveau très décevant de l'ensemble. Pourquoi les développeurs ne se sont-ils pas contentés d'adapter la version console au lieu de nous servir une version amputée et bâclée ? À réserver aux enfants gâtés, fans inconditionnels du film.

Bishop



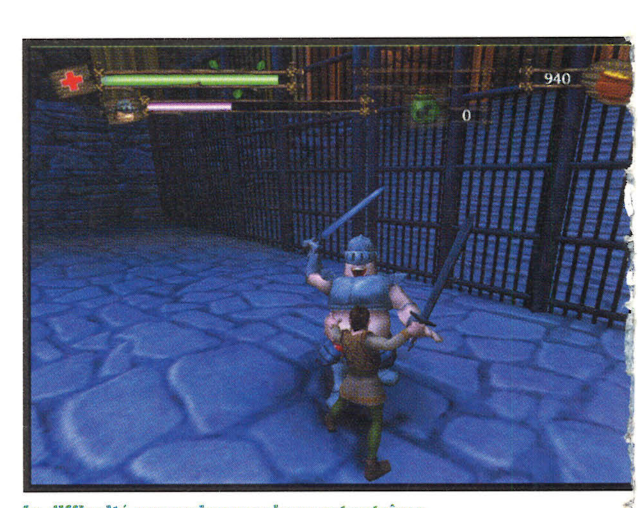
Les potions ont des effets variés et rigolos. Là, ils sont tous amoureux de moi et n'attendent qu'une chose, que je les débite en tranches.



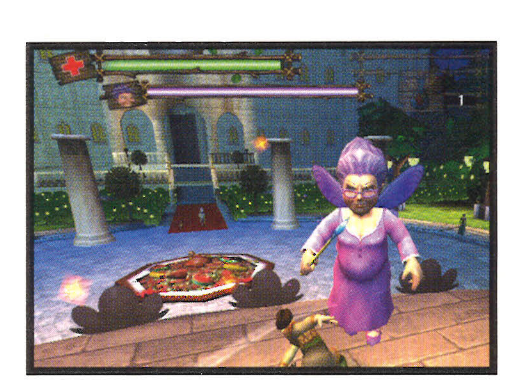
CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 128 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO DX9 32 Mo
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR LUXOFLUX/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE

Un peu de technique

Le moteur graphique est à la hauteur du reste. Il devrait tourner sur n'importe quelle machine dotée d'une carte 3D. Le jeu peut être lancé en 800x600 ou 1024x768, mais dans cette résolution vous ne pourrez pas sortir de certains menus, la souris étant bloquée en 800x600. Dans la version testée, les voix en anglais étaient de qualité, alors que le doublage n'a pas été assuré par les acteurs du film.



La difficulté pour vaincre ce boss est extrême, il faut attendre qu'il lève son épée en l'air pendant trois secondes pour frapper.





Non, ce n'est pas Shrek qui vient de découvrir la Force, ces caisses flottent en l'air toutes seules.

En Deux Mots

L'HUMOUR ET LA SYMPATHIE QU'ON ACCORDE AUX PERSONNAGES DU FILM SAUVENT LE JEU DU DÉSASTRE INTÉGRAL. LA RÉALISATION EST SOMMAIRE, LES ENNEMIS SONT LENTS ET STUPIDES ET RIEN D'AUTRE NE VIENT RELEVER LE NIVEAU. LES PLUS PETITS SERONT SÛREMENT D'AUTANT PLUS FRUSTRÉS QUE LES PASSAGES UN PEU PLUS PLATE-FORME SONT RARES ET SOUVENT MAL FAITS.

+ Drôle
+ Les doublages
- Mal ficelé
- Un peu court (5 heures)

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

Astérix & Obélix XXL

BD EN 3D

AH, LA TUILE. VOUS VOILÀ SEUL AVEC VOTRE PETIT COUSIN ET VOUS ALLEZ DEVOIR TROUVER UN MOYEN DE LE TENIR TRANQUILLE PENDANT TOUTE L'APRÈS-MIDI… MAIS PAS DE PANIQUE ! TONTON BLUTCH A TOUJOURS UNE SOLUTION ! ET JUSTEMENT, LÀ, IL SE TROUVE QUE J'AI PILE POIL CE QU'IL VOUS FAUT !



« Vite Obélix, appelle un médecin, je crois que le vieux nous fait une overdose ! »

Voilà, ça y est, on peut mourir tranquille. Jules César a enfin réussi à s'emparer du village de ces petits prétentieux de Gaulois qui résistaient depuis trente-deux albums et je ne sais combien de dessins animés. Depuis le temps que j'attendais ça… Mais comment est-ce possible, me direz-vous ? C'est très simple : alors qu'Astérix et Obélix étaient partis dans la forêt pour un prétexte à deux balles, les Romains ont attaqué le village en masse et par surprise, ne laissant aucune chance aux gentils rebelles d'avaler la moindre goutte de la substance dopante qu'ils ont l'habitude d'ingurgiter. Du coup, pif paf, tout le monde s'est fait choper et maintenant, ils croupissent au trou.

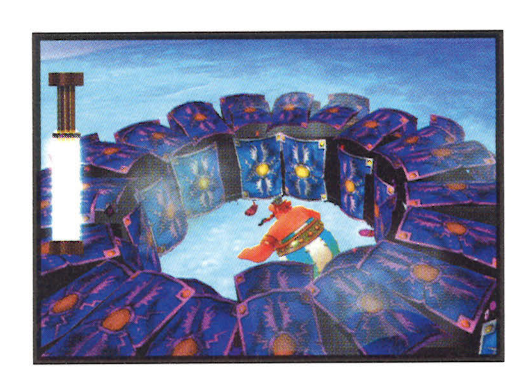
Rappelez Goscinny

Voilà pour « l'histoire ». Vous l'avez compris, il va falloir libérer tous nos amis et les ramener au village si on veut continuer à se shooter à la potion et manger du bon sanglier. Alors en gros, il s'agit d'un jeu de plate-forme mâtiné de beat them all qui se joue un peu comme un Mario 64. Tout est en 3D, on se déplace à l'aide d'un stick analogique (enfin, j'espère pour vos nerfs), on saute sur des trampolines ou des icebergs et on ramasse des bonus par milliers, comme les casques romains qui font office de monnaie locale. Avec, on peut acheter des points de vie ou des petits coups spéciaux. Le reste du temps, on distribue des torgnoles en enchaînant des petits combos sur les paquets de légionnaires qui s'amassent autour de nous et ça continue comme ça sur une quarantaine de niveaux. Les combats sont extrêmement basiques – un seul bouton pour taper, c'est pas Street Fighter Alpha 3 – mais c'est marrant de voir les Romains s'envoler dans tous les sens à chaque fois qu'ils reçoivent une mandale. En tout, comptez environ une dizaine d'heures de durée de vie pour un gamin assez habile avec ce genre de jeu. En dehors de ça, la réalisation est correcte et les seuls gros reproches que j'aurais à formuler, c'est la caméra qui ne se place pas toujours où il faudrait et le gameplay qui devient un peu rengaine au bout d'un moment. Mais malgré tout, ça reste amusant et le soft ne se paye jamais la tête du joueur. Plantez un petit devant l'écran avec un pad à la main et vous devriez être tranquille pendant un bon moment.

Blutch

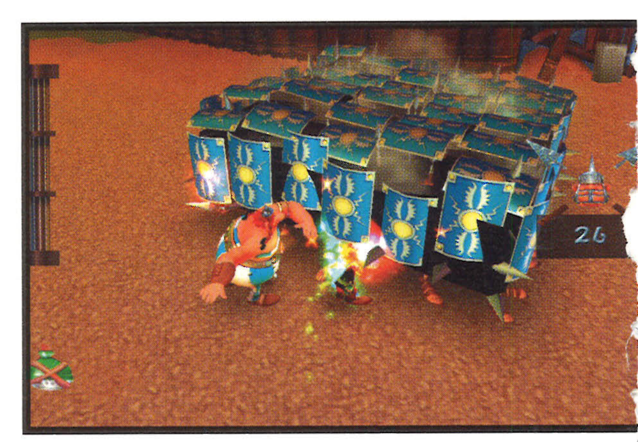


CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo GeForce 2 MX
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Etranges Libellules/France
TEXTE ET VOIX en français



Un peu de technique

J'ai essayé Astérix & Obélix XXL sur un PC modeste, avec une petite GeForce 3 Ti200 et ça reste bien fluide, même en haute résolution. Prévoyez juste une bonne manette pour ne pas rendre fou votre petit cousin à cause de la maniabilité au clavier.



Devant la difficulté, rien ne vaut une bonne injection de potion magique. Et la vie paraît tout de suite plus facile.



À certains moments, il est possible de diriger Obélix si on a besoin d'une force de frappe plus consistante.

En Deux Mots

La caméra n'est pas toujours bien placée et c'est un peu répétitif, mais sous ses airs de petit jeu anecdotique, Astérix & Obélix XXL saura remplir sa fonction première : il musellera la marmaille des jours fériés et c'est tout ce qu'on lui demande.

- \+ Les petits vont s'amuser
- \+ Classique mais efficace
- − Les placements de caméra
- − C'est souvent toujours pareil

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 3D 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts/Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Petit trip à dos d'hippogriffe pour tenter de briser la monotonie.

Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban

PLATE-FORME EN CULOTTE COURTE



Devine qui vient dîner...

HARRY POTTER, C'EST UN PEU COMME LA CANICULE. CHAQUE ANNÉE, ON SAIT QUE ÇA VA REVENIR, ON A BEAU FERMER PORTES ET VOLETS ET SE TERRER AU FOND DE SON 30 M², IMPOSSIBLE D'Y ÉCHAPPER.

C'est la panique à Poudlard : Sirius Black, grand sorcier maléfique, s'est échappé d'Azkaban, la prison des magiciens. Et il en veut manifestement aux petites fesses d'Harry. Il est déjà soupçonné d'avoir éliminé ses parents, il a probablement envie de finaliser son œuvre, c'est légitime. Du coup, tout le monde est sur le qui-vive à l'École des Sorciers. Pourtant riche et propice à inspirer les développeurs, il faut reconnaître que l'univers de J.K. Rowling n'avait pas vraiment jusqu'ici réussi à nous convaincre en jeu vidéo. Electronic Arts a revu sa copie et décidé de tirer la licence vers le haut. Au niveau du gameplay tout d'abord, en intégrant un peu plus de variété : on pourra désormais prendre le contrôle des potes d'Harry, Hermione et Ron, pour faire usage de leurs talents et sorts propres. Et parfois les combiner pour résoudre des énigmes plus corsées. Mais bon, pas de quoi crier à la révolution non plus : la plupart du temps, ces puzzles sont simplistes, dans la pure tradition Tomb Raider, avec son lot de boutons à enfoncer et de leviers à tirer.

Peut-être avec une main dans le dos ?

Gros coup de boost aussi au niveau graphique : le Prisonnier d'Azkaban est plutôt joli et les environnements correctement modélisés. Mais passées les premières minutes de fun, on se rend rapidement compte que pour des hardcore gamers comme nous, la difficulté du titre est beaucoup trop faible que pour être réellement intéressante. On se contente d'avancer, sauter et balancer d'un simple clic quelques sorts présélectionnés par la machine en fonction des objets ou créatures visés. Perdu ? Un PNJ viendra vous filer quelques indices sur la direction à suivre. Même les combats sont d'une facilité affolante. Inutile de préciser que le titre s'adresse avant tout à des joueurs occasionnels, voire au grand public fan de la série sur grand écran ou des bouquins et qui voudrait prolonger l'aventure le pad en main. Ce nouvel opus des aventures d'Harry Potter sur PC est de loin le plus réussi à ce jour, mais le public ciblé par l'éditeur en fait au final un titre pas très intéressant pour des joueurs sérieux. En tout cas, vous savez quoi sortir de votre chapeau pour calmer vos petits cousins turbulents qui viennent vous pourrir votre week-end...

Faskil

Un peu de technique

Aucune inquiétude à avoir, on n'est pas ici en présence d'un rendu à la Far Cry. Un processeur 1 GHz avec une petite carte 3D suffiront amplement pour gambader dans Poudlard en balançant des sorts sur tout ce qui bouge.



Pour lancer un sort : visez, cliquez et... c'est tout !

En Deux Mots

Harry Potter est un bon produit mais qui s'adresse clairement à un public jeune ou « casual gamer ». Inutile de tenter le coup si vous venez de terminer Painkiller à la difficulté maximum, avec les yeux bandés.

- + Univers riche et graphiquement bien rendu
- + Prise en main immédiate
- + On peut jouer avec les trois héros
- − Gameplay répétitif
- − Simpliste
- − Challenges peu relevés

6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE



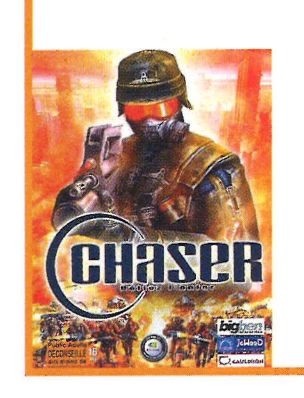
INTÉRÊT

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Chaser

Genre : Shoot/Action
Infos : environ 10 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de RAM + Carte vidéo 3D 32 Mo – JoWood
Note : 7/10 dans Joystick N°150

Chaser, le héros de ce FPS, se réveille en cellule sans aucun souvenir (un peu comme Fumble après une soirée trop arrosée). De là, il doit s'échapper de la station spatiale carcérale sur laquelle il se trouve. Bien sûr, il est épris de liberté, mais surtout la station est en train de se disloquer et ça va un peu rafraîchir l'ambiance du coup. Très classique, ce titre est doté d'un moteur 3D sympa mais un peu vieillissant. À réserver pour vos longues soirées d'été puisque la campagne bénéficie d'une durée de vie conséquente, seulement entachée par l'idiotie congénitale de vos ennemis.



Haegemonia

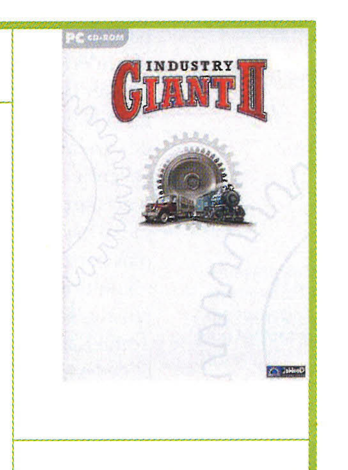
Genre : STR
Infos : environ 15 euros – CPU 500 MHz + 128 Mo RAM – Collection wantedgame
Note : 6/10 dans Joystick N°143

Avec Homeworld, Haegemonia est un des rares jeux de stratégie temps réel à se dérouler dans l'espace. Les graphismes ont bien vieilli et la looongue campagne vous fera passer des heures dans le silence cotonneux du vide intergalactique. Le pied. Le gameplay est parfois un peu mou du genou, mais il serait dommage de se priver de voir évoluer ses vaisseaux dans un univers aussi esthétique. D'autant que c'est un des rares plaisirs solitaires que les religions ne condamnent pas. À noter que l'add-on « Solon's Heritage » peut se trouver pour environ 15 euros également.

Industry Giant II

Genre : Gestion
Infos : environ 10 euros – CPU 350 MHz + 64 Mo de RAM – JoWood
Note : 6/10 dans Joystick N°143

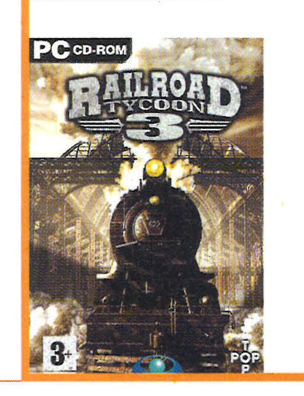
Nous, les joueurs de jeux de gestion, ce qu'on aime, c'est avoir tout en main. Gérer les hauts et les bas de notre petite entreprise, définir l'ordre d'arrivée de nos wagons de marchandises, indiquer le meilleur itinéraire à nos chauffeurs routiers, et surtout, on aime faire de la thune. Plein. Et s'il n'y a pas de moteur 3D rutilant, c'est pas grave, on s'en tricote les roupettes. On veut de l'intuitif, du gameplay fluide, de l'interface ergonomique. C'est pourquoi nous avons choisi Industry Giant II, un jeu de gestion industrielle incontournable. Si vous êtes très motivé, l'add-on se trouve généralement à moins de 20 euros.



Railroad Tycoon 3

Genre : Simulation ferrovière
Infos : environ 15 euros – CPU 1 GHz + 256 Mo de RAM – Collection wantedgame
Note : 7/10 dans Joystick N°154

J'ai eu mon premier train électrique à trois mois. Oui oui, à l'âge où n'importe quel objet qui passe à portée de bouche se tète. Mon père essaye encore de me faire croire que c'était pour moi qu'il l'avait acheté et pas pour lui. Quoi qu'il en soit, Railroad Tycoon 3 pousse la simulation encore plus loin que les deux volumes précédents grâce à un modèle économique complet. Tant mieux, cela aurait été dommage de ne pas pouvoir profiter pleinement des seize campagnes du jeu. Faites gaffe quand même, son moteur 3D réussira peut-être à faire ramer votre machine surpuissante sur certains niveaux très complexes.



SFR

PRESENTE

PlayStation BEACH GAMES


SWIM


SPRINT


SURF



KAYAK



JUILLET

13/14	SAINT JEAN DE MONTS
16/17	PORNICHET
21/22	ARCACHON
24/25	ANGLET
28/29	GRUISSAN
31/1er	LA GRANDE MOTTE

AOUT

4/5	SIX FOURS
7/8	SAINTE MAXIME
10/11	BORMES LES MIMOSAS
13/14	LA SEYNE SUR MER

PARTICIPATION GRATUITE. PS2, MOBILES MULTIMÉDIA SFR, SURFS, KAYAKS... À GAGNER

1ère Journée : INITIATIONS KAYAK, SURF, KITE...

2ème Journée : CONTEST OUVERT À TOUS.

funradio
DES HITS & DU FUN













www.playstation.fr

Organisation / Info : Skipper / Solola - BP 14 - 83330 LE BEAUSSET - Tél. 04 94 90 50 50 ou 01 45 24 48 00

NET NEWS

ON PEUT DIRE QUE L'ANNÉE 2004 EST SOUS LE SIGNE DU ONLINE. LES MMORPG FLEURISSENT DE TOUTE PART, AVEC DES GENRES ET DES SYSTÈMES DE JEU DE PLUS EN PLUS VARIÉS. MAIS AVEC UNE MOYENNE DE 13 EUROS D'ABONNEMENT MENSUEL, ON IMAGINE MAL COMMENT TOUS CES TITRES POURRONT SE FAIRE UNE PLACE AU SOLEIL. IL VA Y AVOIR DES MORTS, J'EN AI PEUR...



City of Villains

LE MAL RÔDE

Salut à toi, honnête citoyen ! C'est Mister Coquin qui te parle, tu sais, le héros taquin qui te veut du bien. J'ai eu quelques soucis pour revenir de Los Angeles, mais ne t'inquiète pas, les quelques chenapans qui m'ont causé du tort auront du mal à s'asseoir pendant quelques jours. Hélas je ne suis pas là pour te donner un cours de méthodes radicales pour combattre le crime, je reviens de l'E3 avec de bien tristes nouvelles : un terrible danger menace Paragon City. Les super-vilains se mobilisent sur une île et s'apprêtent à me donner du fil à retordre. Fini de taper des petits voyous de pacotille, cette fois on va passer au calibre supérieur et se fritter d'autres joueurs. Surtout que ces crapules sont décidées à se terrer dans des bases secrètes. Mais ne crains rien, je prépare dès maintenant une confrérie, Les Gay Luron, qui dénichera ces rats dans leur tanière. Alors si toi aussi tu veux la paix à Paragon City, rejoins-nous. Nous ne serons jamais de trop pour combattre le mal et fêter ça comme il se doit, foi de Mister Coquin. Alors je te dis à un de ces jours en 2005, jeune héros.



Lineage I & II

LA CHASSE EST OUVERTE À BOTLAND

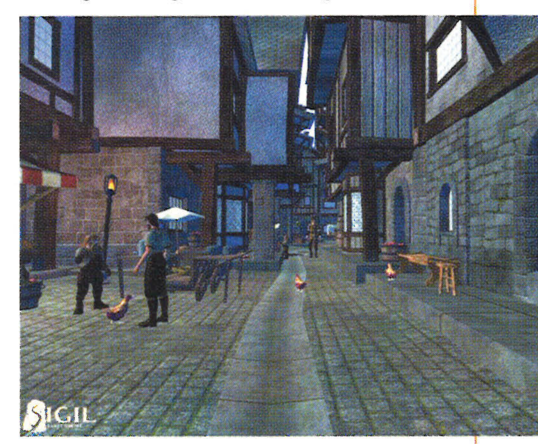
Alors que l'on goûte à peine aux joies de l'extension « Chronique 1 » de Lineage II, on note que les Coréens se préparent à accueillir la Chronique 2 baptisée Age of Splendor. À l'heure actuelle, très peu d'infos ont été dévoilées, mais on nous parle d'un monstre qui semble peu commode et de deux lieux dont l'un donne d'ores et déjà envie de partir en vacances : Devil's Isle. Parallèlement à cette annonce, la société coréenne réaffirme son intention de lutter contre les bots en signalant que leur utilisation est interdite. Il s'agit en fait de scripts ou programmes externes qui permettent à votre personnage d'être autonome en tuant des monstres à la chaîne pendant que vous vous pavanez à la piscine. Ce qui permet d'amasser des tas d'adenas, la monnaie locale, sans trop transpirer. NCsoft rappelle aussi qu'il n'est pas autorisé de vendre ces adenas ou des objets virtuels contre de vrais dollars sur eBay. Tapez « Lineage » sur ebay.com, vous verrez qu'il reste du boulot pour que ça soit respecté... Bref, à part dire que tout ça n'est pas très légal, NCsoft ne semble pas réellement se soucier de ce genre de méthodes car, quoi qu'ils en disent, ça fait des joueurs en plus et donc des abonnés qui payent tous les mois. Du coup, quand la société annonce un chiffre d'affaires de plus de 60 milliards de won (monnaie coréenne), soit dans les 45,5 millions d'euros, avec plus de 31 milliards de bénéfices, ça a tendance à énerver certains joueurs du pays du matin calme, qui cherchent à poursuivre NCsoft en justice. Ils estiment l'abonnement de Lineage premier du nom trop excessif (25 dollars par mois), tout comme celui de Lineage II (ils payent plus que tous les autres pays). De surcroît, les joueurs se plaignent que les serveurs plantent trop souvent, que les tricheurs et le piratage sont monnaie courante et que NCsoft s'en cogne royalement en comptant ses sous tranquillement dans son coin. Tiens, c'est marrant, j'ai l'impression de me retrouver devant Lineage II là...



Vanguard : Saga of Heroes

VERS UNE NOUVELLE ÈRE

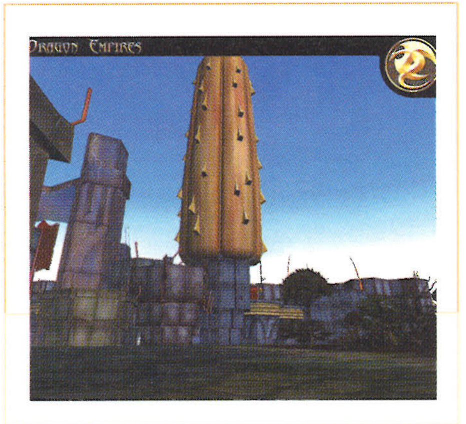
Sigil, qui développe Vanguard, annonce fièrement que son bébé fait partie de la troisième génération de MMORPG. Voilà le genre de terme qui sonne bien. Tout de suite, on se dit qu'on va avoir droit à plein de choses révolutionnaires. Surtout que les développeurs nous disent qu'ils vont se servir de tout ce qu'ils ont appris ces dernières années en regardant et jouant aux autres jeux de rôle online. Que toute cette expérience permettra de faire en sorte que le MMORPG se dirige vers une nouvelle ère. J'avoue, ça impressionne. Mais qu'y-a-t-il dans ce jeu nouvelle génération ? À part plein de monstres à tuer, des points d'expérience à cumuler, du matos à trouver et des personnages à faire évoluer ? Pour le moment du vent, comme dans cette news. Car Sigil reste très discret sur les « révolutions » apportées par le gameplay. Le véritable but de cette news, c'est de préparer le terrain pour la tonne de vannes qu'on ne manquera pas de sortir si ce MMORPG n'apporte rien de vraiment neuf. Oh là là oui. Je déteste les fanfarons. En attendant, vous pouvez suivre ce lien : www.vanguardsagaofheroes.com.



The Saga of Ryzom
ON Y A PRESQUE CRU

Vous pensiez passer l'été sous le soleil d'Atys, respirer l'air pur, tuer quelques monstres histoire de vous occuper... Eh bien c'est raté, The Saga of Ryzom qui devait initialement naître en juin voit sa date de sortie repoussée jusqu'en septembre. Nevrax compte exploiter les trois mois supplémentaires pour chasser de nombreux bugs et ajouter du contenu. Les développeurs considèrent que certains MMORPG, par le passé, sont sortis trop tôt et ne veulent pas commettre cette erreur avec leur bébé. Si la qualité peut, pour une fois, prendre le pas sur l'aspect marketing, ce ne sont pas les joueurs qui seront contre. Mais toutes les sociétés ne peuvent pas se permettre de tels retards et, comme le souligne David Cohen Corval, Lead Designer de Ryzom : « Par chance, nous, chez Nevrax, sommes soutenus par des investisseurs visionnaires et des partenaires de confiance nous permettant de prendre la bonne direction pour notre jeu ». Sachez que l'open beta est actuellement fermée depuis début juin, mais que Nevrax compte rouvrir ses portes de temps en temps pour que les joueurs puissent suivrent les nouveautés ajoutées au monde d'Atys. Rendez-vous donc au mois de septembre pour un Ryzom tout beau, tout neuf. Bonnes vacances les gars (O.K. O.K., c'est pas sympa ça).

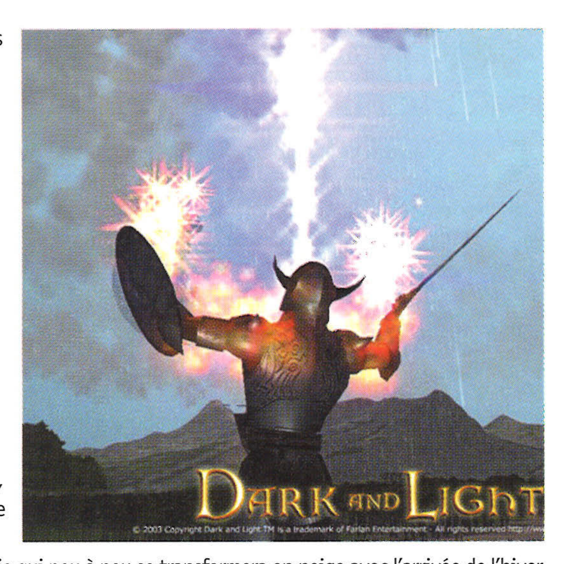




Dragon Empires
CHACUN SA VILLE

Le MMORPG de Codemasters se dévoile un peu plus jour après jour. On en sait davantage sur la possession des villes. Tout d'abord, il faut savoir qu'un clan qui désire s'emparer d'une ville doit manifester un minimum d'intérêt : tiens, il fait beau aujourd'hui, si on allait prendre une ville les gars ? Après cela, il faut améliorer le statut de son clan en traquant les hors-la-loi. À la fin d'un cycle politique qui dure une semaine, les villes sont toutes examinées et la cité la moins réactive se voit attribuer un clan challenger qui peut prendre part au combat pour sa conquête. Une date et une heure sont alors fixées. Les attaquants se trouvant à l'extérieur de la ville doivent se saisir de plusieurs points stratégiques. S'ils y parviennent, ils peuvent définir de nouveaux taux de taxes ainsi que la spécialité de la ville. Un produit qui sera fabriqué avec plus d'efficacité que les autres, comme les Bêtises de Cambrai par exemple. Je suis sûr qu'on peut faire fortune avec ça.

Dark and Light
PLEIN LES YEUX



Une fois de plus, les sympathiques développeurs de l'île de la Réunion ont mis en avant le moteur 3D de Dark & Light lors de l'E3 2004. Le fait de pouvoir se balader dans un univers de 200 km² sans temps de chargement s'avère convaincant. Mais rassurez-vous, il ne sera pas nécessaire d'user ses semelles pour marcher d'un bout à l'autre du monde puisque des montures sont prévues. Au programme, on devrait trouver deux types de dragons dont un faisant office de charter, pouvant porter jusqu'à quatre-vingts joueurs, qui traversera l'univers en une demi-heure. Côté climat, on peut remarquer une météo dynamique qui varie en fonction des saisons. Le soleil d'été laissera sa place à une pluie qui peu à peu se transformera en neige avec l'arrivée de l'hiver. La glace pourra même engendrer des ponts naturels qui permettront d'accéder à des endroits généralement inaccessibles. Comme d'habitude tout ça est fort alléchant, mais il serait temps de nous dévoiler davantage de choses sur le contenu réel de ce MMORPG qui reste une simple mais impressionnante démo technique. Cela dit, ça fait déjà un très bel économiseur d'écran.





Everquest 2
LE GRAND PUBLIC À L'HONNEUR

Everquest 2 s'annonce comme étant un des MMORPG les plus époustouflants visuellement. Tout semble avoir été soigneusement travaillé, des personnages aux environnements en passant par les effets de sorts et autres. Le travail de doublage est également hallucinant puisque les personnages auront tous une voix et tenez-vous bien, une voix localisée selon le pays. Ajoutez à cela une création de personnage très complète pour éviter les phénomènes de sosies façon Lineage II (deux couleurs de cheveux et deux visages à modifier selon sa classe, c'est la misère) et on s'aperçoit que Sony semble vouloir apporter beaucoup plus qu'une simple suite à Everquest. Vu l'argent rapporté par ce titre, on comprend qu'ils bichonnent la suite... Apparemment, ils ne cherchent plus à attirer le hardcore gamer sans vie sociale qui peut passer des mois à chasser des monstres dans un univers virtuel. Il semblerait que les joueurs occasionnels soient pris en compte et ce n'est pas un mal. L'évolution du personnage se veut beaucoup moins contraignante. Bref, nous verrons bien tout ce que cela va donner en nous immergeant très prochainement dans la version bêta.



Eve : Shiva
L'UNIVERS S'AGRANDIT

CCP prépare une extension pour Eve Online dont le nom provisoire est actuellement Shiva. Les développeurs n'ont communiqué pour ainsi dire aucune info concernant cet add-on. Les amateurs de ce MMO spatial devront donc s'armer d'un peu de patience.



Middle-Earth Online
UN SEUL ANNEAU POUR DES MILLIERS DE JOUEURS

Il est indéniable que The Lord of The Rings : Middle-Earth Online est un univers qui devrait attirer un très grand nombre d'amateurs de hobbits lors de sa sortie. Il faudra néanmoins s'armer de patience car ce MMORPG ne sera pas disponible avant le courant de l'année 2005. À l'heure actuelle, on connaît l'existence de seulement quatre races : elfe, nain, humain et hobbit. Le gameplay, quant à lui, promet des choses qui ne laissent pas de marbre comme l'évolution des compétences lorsque vous êtes offline (il existe des bots pour ça) ou encore le système d'anonymat entre les joueurs. Ça évitera de se faire « whisper » par des boulets dès qu'on se connecte. Ça c'est de l'innovation utile, merci les gars.



Shadowbane
ENFIN DU NOUVEAU

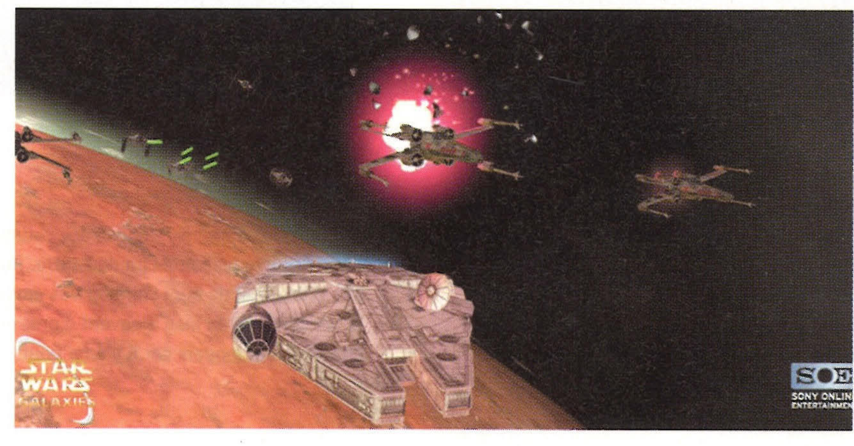
Le patch 3.0 pour Shadowbane intitulé Secrets of Power apporte son petit lot de nouveautés, qu'apprécieront les amateurs de ce titre. Concernant le système de ressources, des mines d'or contrôlables par les nations seront implémentées par exemple. Des armes de siège seront également disponibles sur les murs afin de contrer les attaques, ce sont les assaillants qui vont être contents... Les baroudeurs découvriront une zone dans le désert peuplée de nouveaux monstres et des pouvoirs épiques attribués aux personnages haut niveau seront disponibles. Bref, on s'agite chez les développeurs et c'est indispensable vu la rapidité avec laquelle un joueur peut se désabonner...



SWG : Jump to Lightspeed
LE NET ACTIVE L'HYPER DRIVE

Si les débuts chaotiques de Star Wars Galaxies ont fait couler beaucoup d'encre et dégoûté bon nombre de joueurs, la présentation de Jump to Lightspeed lors de l'E3 semble avoir mis tout le monde d'accord. Il faut dire que des affrontements dynamiques dignes d'un X-Wing vs. Tie Fighter dans un MMORPG ça laisse rêveur (et méfiant, vu qu'on avait déjà tous été bluffés par la première présentation de SWG). Aucune nouvelle planète à l'horizon dans cet add-on, mais dix secteurs spatiaux font leur apparition. Chaque zone dispose de son lot d'ennemis, de champs d'astéroïdes et de nébuleuses. On s'y croirait ! Les adversaires PNJ que vous abattrez vous rapporteront des crédits, des points de faction ou des composants qui serviront à améliorer votre vaisseau. Évidemment les joueurs pourront s'affronter entre eux. Côté nouvelles professions, on note trois pilotes (neutre, rebelle et impérial) ainsi que le Shipwright, constructeur de vaisseaux. Il existera aussi des navettes plus importantes, pilotées par des PNJ et défendues par des canons et des appareils légers. Les développeurs souhaitent inclure quelques interactions à l'intérieur de ces énormes cibles comme le fait de manier les tourelles. Niveau gameplay les joueurs pourront faire un choix entre le combo clavier/souris ou le simple joystick. Deux nouvelles races feront leur apparition, mais pour l'instant aucune information à ce sujet n'a filtré. Apparemment, nous en saurons plus dans le courant de l'été. Pour ce qui est de la date de sortie de cette extension, il faudra attendre cet automne.









Lineage II
INCROYABLE MAIS VRAI

Alors qu'un mage lutte avec acharnement contre un monstre féroce, un guerrier surgit de nulle part et tue la créature. Le magicien, surpris, ne souffle mot et continue sa route en engageant un nouveau monstre : poison, sort d'attaque… Paf, l'autre individu revient à la charge pour achever la créature. « Eh, pourquoi tu fais ça, t'es vraiment lourd », crie le mage excédé. « Mais on est dans le même groupe… », lui répond le guerrier. Y a pas à dire, les univers virtuels sont, comme dans la vraie vie, remplis de boulets. Décidément, on est peinard nulle part.

Dragon Ball Unlimited
KAMEHAMEHA DANS TA FACE

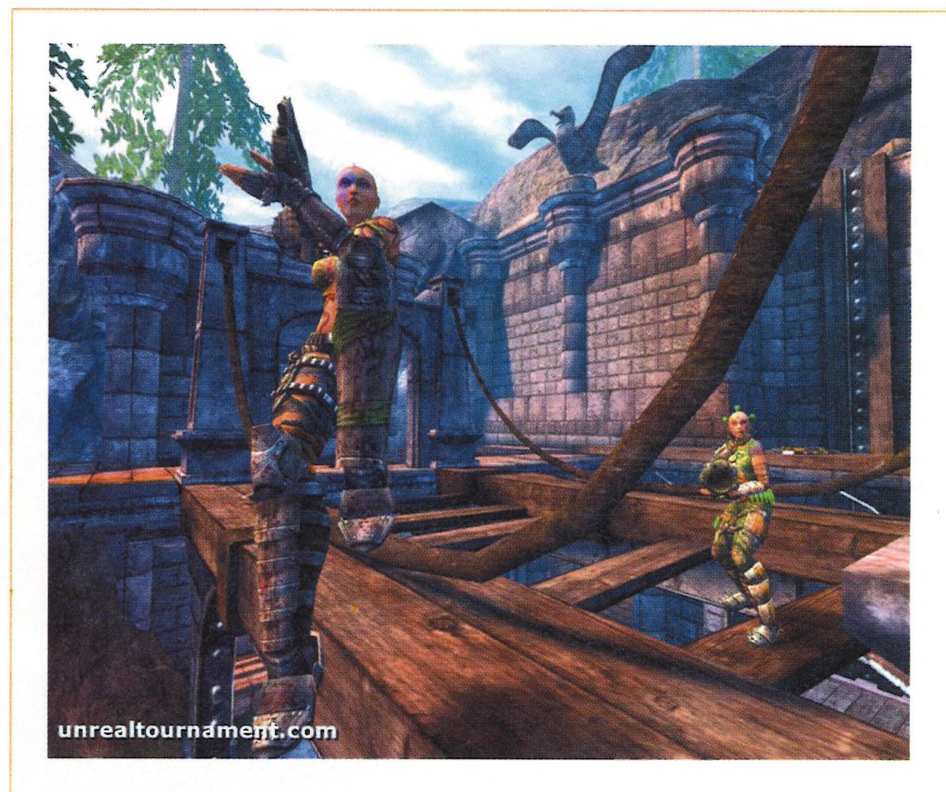
Prévue initialement pour UT2K3, la total conversion nommée Dragon Ball Unlimited était restée dans l'ombre depuis plusieurs mois. Aujourd'hui, on assiste à un raz-de-marée de screenshots, un nouveau site et des maps refaites pour UT2K4. Ça sera l'occasion de se mettre sur la tronche avec les persos de DBZ tels que Goku, Vegeta, Piccolo, Buu et bien d'autres. Chacun d'entre eux aura son lot de coups et pouvoirs propres à la série. Il ne reste plus qu'à attendre sa sortie prévue pour… un jour. Les fans du mod Bit For Power pour Q3 pourraient bien devenir jaloux. C'est par ici que ça se passe : http://dragonballu.telefragged.com.





Astronoïd
COURSE SPATIALE

Si vous connaissez le jeu Clusterball (www.clusterball.com) dans lequel vous devez amasser plus de billes que vos adversaires en pilotant un vaisseau, vous devriez accrocher à Astronoïd (www.astronoid.net) qui vous permet de participer à des courses galactiques sur le net. Affrontez d'autres joueurs dans des parcours complètement déjantés en prenant les commandes de divers vaisseaux spatiaux. Vous vous retrouvez dans un environnement où il faut suivre un parcours précis en traversant des anneaux. Il faut évidemment être le plus rapide possible, mais les plus bourrins ou fourbes d'entre vous pourront se satisfaire d'une place de second sur quelques mètres histoire de blaster le véhicule qui vous précède. Astronoïd est actuellement libre d'accès : je vous conseille de jeter un œil sur ce titre qui vous rafraîchira les idées après avoir latté du monstre pendant des heures sur votre MMO préféré. N'oubliez pas que ce titre est toujours en phase de beta-test, donc tous les retours possibles et imaginables seront les bienvenus auprès des développeurs qui travaillent d'arrache-pied pour finaliser leur bébé.



Unreal Tournament 2004
ENCORE PLUS DE CONTENU

Les Community Bonus Pack volumes 1 et 2 pour UT2K4 sont sortis il y a plusieurs semaines à quelques jours l'un de l'autre. Au programme plus d'une vingtaine de maps, des mutators et des skins, bref de quoi combler vos envies les plus folles de fraggers. Ceux qui ont acheté la version DVD du mag' peuvent d'ores et déjà aller récupérer le CBP 1. Les autres peuvent faire chauffer leur modem car il y en a pour à peu près 400 Mo pour les deux fichiers : www.planetunreal.com/cbp.



DAOC : Catacombs
LIFTING INTÉGRAL

La prochaine extension payante pour DAOC nommée Catacombs devrait voir le jour vers la fin de l'année aux États-Unis. Un des gros attraits de cet add-on est l'évolution du moteur 3D. Il suffit de voir les screenshots pour s'en rendre compte. Eh oui, les personnages ressemblent enfin à quelque chose. Il était temps, car face à un Everquest 2, DAOC aurait vraiment fait pâle figure d'ici quelques mois.



FFXI : Chains of Promathia

AVEC UNE EXTENSION À SON ACTIF, UNE AUTRE EN PRÉPARATION ET QUELQUES CENTAINES DE MILLIERS DE JOUEURS, FINAL FANTASY XI ONLINE NE S'EST JAMAIS AUSSI BIEN PORTÉ. SQUARE ENIX A MÊME DÉCIDÉ DE LANCER UN BETA-TEST EUROPÉEN, PREUVE QUE TOUT ARRIVE...

Éditeur SQUARE ENIX
Développeur SQUARE ENIX/JAPON
Sortie prévue AUTOMNE 2004

Au milieu de la multitude de MMORPG qui pullulent sur le marché, Final Fantasy XI Online ne compte pas s'en tenir à quelques patchs et un add-on pour satisfaire ses nombreux abonnés. On passera sur toutes les mises à jour de ces derniers mois qui corrigeaient quelques bugs gênants pour noter l'apparition début juin des cérémonies de mariage. J'attends de voir la tronche des mômes qui naîtront d'un Tarutaru et d'un Galka. En tout cas, vous pouvez vous rendre sur le site officiel (www.playonline.com/ff11us/vt/extra2/index.html) pour en apprendre davantage sur les formalités de cet engagement, les lieux disponibles pour faire la fiesta ainsi que les tenues des différentes races. Avec un peu de chance, c'est aussi pénible à organiser que dans la vraie vie... La nouvelle la plus importante est quand même l'annonce d'une nouvelle extension prévue pour cet automne et nommée Chains of Promathia. Cet add-on nous promet de nouveaux lieux à visiter avec son lot de personnages non joueurs et de nouvelles menaces à découvrir. Square a prévu de faire monter doucement la mayonnaise au fil des prochaines semaines et se contente pour le moment d'appâter les amateurs avec quelques screenshots. Ces derniers sont laids et pixellisés, c'est normal, c'est de la PlayStation 2. Le moteur 3D de ce titre supporte mal la médiocrité mais que ceux qui ne connaissent pas le titre se rassurent, sur PC avec tous les détails à fond, c'est autre chose ! Les fans peuvent jeter un œil à cette adresse : www.playonline.com/ff11us/promathia/ (on n'oublie pas le dernier « / » sinon ça coince, merci). Commencez à vous mettre dans l'ambiance car en prime, FFXI va enfin voir le jour en Europe. Square Enix a recruté des joueurs de notre continent pour les faire participer au beta-test. Malheureusement, on ne sait toujours pas si ce titre sera localisé et si des serveurs européens seront disponibles. Pour l'instant tout semble se gérer du Japon. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts et attendre la fin de l'année pour voir si Square Enix est intéressé par des parts de marché dans nos contrées.

CYD

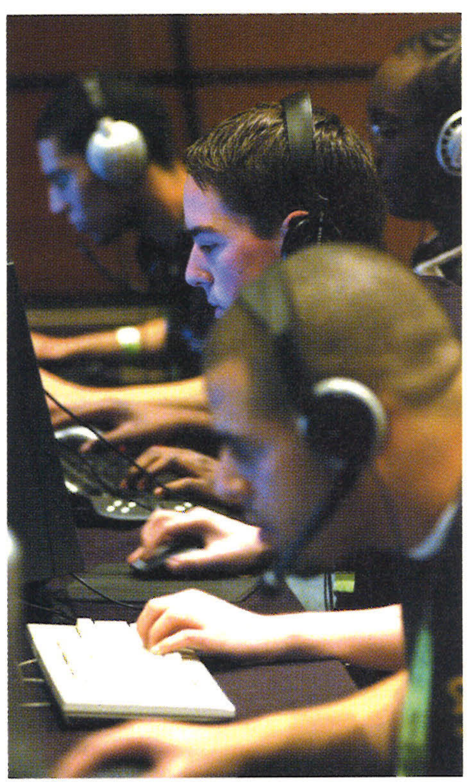


Et c'est bon avec du ketchup vos poulets géants, là ?



J'la sens pas ta montagne petit, elle pue le piège.

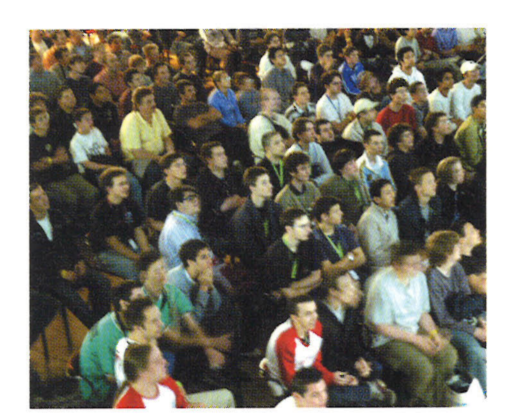
COUPE DE FRANCE DES JEUX VIDÉO



Beaucoup de coeur (et pas mal de talent) pour la Spirit Team.

AVEC LE PSG SECOND ET GAUDIO VAINQUEUR DE ROLAND-GARROS, ON SE DIT QUE LE SPORT RESTE UN DOMAINE IMPRÉVISIBLE. EN VOICI UNE NOUVELLE PREUVE.

Je vous jure, cela en devient parfois frustrant : alors que l'eSport est censé représenter l'union du top de la technologie pointue et de l'excellence de jeu, personne n'est à l'abri d'une grosse surprise. Regardez par exemple ces pauvres favoris du tournoi Warcraft III de la Coupe de France des jeux vidéo : tranquillement répartis dans différentes poules, ils se sont tous retrouvés entassés ensemble lors de la seconde phase. La faute à ces satanés outsiders ayant piqué certaines premières places de poules. Résultat, Blatty et IntoX, les deux piliers Undead et Night Elf de l'ArmaTeam, se font prématurément décoller du sprint final. Il faut dire que cette seconde édition de la CDF était particulièrement relevée et aura mis tout le monde sur les rotules : seuls les derniers valides auront la force de grimper sur le podium. Sans compter l'ambiance « chaudron » du public venu en masse... Mes souvenirs de cette Coupe suintent littéralement.



Les 450 places assises initiales ont vite été submergées. Ça promet.



Ah oui ! Il y avait du PES 3 sur PS2... Rien à dire, on peut être skillé du pad.

SALAUDS DE PETITS NOUVEAUX

Counter-Strike n'a d'ailleurs pas été mieux loti : avec un nombre record de prolongations et de scores serrés, les joueurs tout comme les gamemasters avaient tous pris dix ans le dimanche soir. Car en plus du titre et de la qualification pour l'ESWC, des billets pour la CPL Summer faisaient office de bonus de luxe. Comment vous dire… Ça met les crocs, surtout lorsque la scène française n'a jamais été aussi ouverte (on dénombre sept candidats sérieux pour trois places). Ainsi, dès les premières phases de poule, les aAa se font découper par les longues dents de leurs challengers. Les GG exploseront eux en vol lors de la seconde journée après un départ solide… Dans cet enfer de skills et de grenades, c'est finalement l'ArmaTeam qui remporte le titre (standing ovation), suivie par les deux révélations de ces derniers mois, les Spirit et les Factory.Newage qui représenteront pour la première fois notre pays lors de la prochaine Coupe du Monde. Coupe du Monde qui arrive très bientôt : quarante pays, cinq jours, des milliers de visiteurs. Des favoris aussi et finalement, autant d'incertitudes. Eh beh voilà c'est malin, je suis déjà fatigué moi.

MONSIEURLÂM

NOS BLEUS À NOUS

Counter-Strike :
Armateam : ex-éternels seconds.
Spirit Team : révélation 2004.
Factory Newage : l'autre révélation, made in sud de la France.

Warcraft 3
SK.FaTC : le meilleur humain de France.
aT.ToD : l'autre meilleur humain de France.
aT.Deco : un autre meilleur humain de France, décidément.

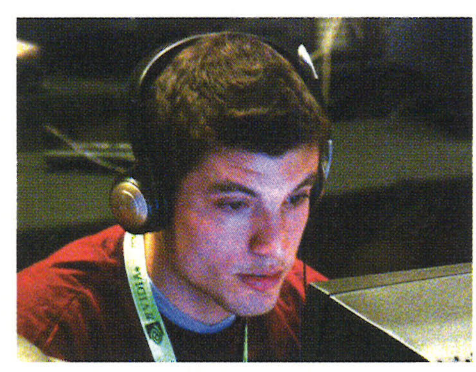
PES 3
Mitho : grosse impression, superbe jeu offensif.
Sam Sam : avec son maillot du PSG, il ne pouvait finir que second.
Seb Castell : la superstar, surprenant troisième.

Quake 3
*aAa*Saint Germain : la légende revient pour la énième fois.
*aAa*TheFou : le meilleur joueur de France revient au Duel.
Linkin : un pti jeun qui n'en veut.
Cn.Whylf : connu en CTF, on attend de voir.

Unreal Tournament 2004 :
aT.Thor^ : l'un des meilleurs duellistes français



Llewellys, le Monsieur War3 en France : il faut l'écouter pour le croire.



Sn][peR, joueur emblématique des GG, prend malheureusement sa retraite.

WARCRAFT III 1.15
INTERDIT AUX P'TITS JOUEURS !

DEUX ANS APRÈS LA SORTIE DU JEU, VOICI UN DES PATCHS LES PLUS IMPORTANTS DE WARCRAFT III. EN PLUS D'ÉQUILIBRER SON JEU DE STRATÉGIE FÉTICHE ET D'AJOUTER UN NOUVEAU HÉROS, BLIZZARD MODIFIE DE FAÇON CONSIDÉRABLE LE SYSTÈME D'ÉVOLUTION DANS LE LADDER. MOI JE DIS : RESPECT !



Ils sont pas mignons ces gobelins mécaniques qui vont s'autodétruire sur les unités adverses ?

Cela faisait plusieurs mois que Blizzard n'avait pas sorti de patch pour Warcraft III. Ça ne roupillait pas pour autant dans leurs locaux : les développeurs n'ont pas fait les choses à moitié, ils ont corrigé de nombreux bugs et amélioré l'équilibre des races. Chez les humains, on notera que le niveau des miliciens passe de 2 à 1 – donc moins de points d'expérience à leur mort, ça vous apprendra à vouloir massacrer ces pauvres paysans, bande de lâches. Du côté des unités aériennes, les griffons infligent un peu moins de dégâts tandis que les gyrocoptères en font plus, ce qui n'est pas un mal puisque ces derniers étaient très peu utilisés. Les sorcières voient le coût en mana de leur sort de lenteur passer de 40 à 50, ce qui reste un peu léger au vu de l'efficacité du sort. Chez les morts-vivants, les ziggourats en prennent pour leur grade avec une protection qui dégringole de 5 à 1 : là, c'est sûr, on sent la différence, ils vont moins faire les malins en défense les undead. Par ailleurs les abominations ont gagné quelques points de vie tandis que les statues d'obsidienne en ont perdu 150. L'entraînement de certaines compétences a été notablement réduit : adepte et maître nécromancien durent désormais 30 et 45 secondes au lieu de 60 et 75 – on sent que la technique du « mass necro » va revenir à la mode... On aurait espéré plus de changements du côté des orcs, qui n'ont jamais réussi à s'imposer comme l'une des races préférées des joueurs : mais à part la réduction du temps d'entraînement des chasseurs de têtes et des esprits marcheurs, pas grand-chose à signaler. C'est plutôt léger aussi côté elfes de la nuit : on note juste quelques modifications au niveau des dégâts du sort tourbillon de lames et flammes de mana, ainsi que des chimères qui volent un peu plus lentement – à ce rythme cette unité va finir par faire du surplace. À noter : tous les sorts automatiques ont désormais un temps de réinitialisation d'une seconde, exception faite du sort de soin des prêtres.


Transformé en tank, le nouveau héros s'attaque sans merci aux bâtiments et peut, de surcroît, lancer des roquettes.

LA VENGEANCE DU GOBELIN

Évidemment, tous ces changements restent assez anodins pour tout autre qu'un fan du titre : en revanche, tout le monde aura remarqué l'arrivée d'un nouveau héros neutre, l'artisan gobelin. Il ne paye peut-être pas de mine, mais il n'en reste pas moins efficace et très amusant à jouer. C'est vrai, dans « héros gobelin », y'a comme un truc qui sonne faux, mais ce gob-là ne compte pas être une victime ni se faire exploser la tronche à coups de barils de poudre... Non ! Lui, il est super-ultra-intelligent et il utilise tout un arsenal pour se défendre, si si. Il peut lancer des roquettes qui infligent des dommages de zone ou encore construire n'importe où une petite baraque qui produit des gobelins mécaniques. Toutes ces compétences peuvent être améliorées pour encore plus d'efficacité et son pouvoir ultime consiste à se transformer en char d'assaut pour endommager un maximum les structures. Franchement, que demande le peuple ?


Sur ces champs de bataille chaotiques, ça fait toujours plaisir de surprendre son adversaire en invoquant un énorme dragon rouge.





En plus de faire des dommages de zone, les roquettes de l'artisan gobelin étourdissent leurs victimes.

TROUVER UN ADVERSAIRE À SA TAILLE

Avec l'arrivée du patch 1.15, Blizzard a également modifié son système de rencontres sur Battle.net qui permet aux joueurs de s'affronter et d'évoluer dans le ladder, classement mondial des meilleurs joueurs. Auparavant, un joueur tombait sur un adversaire possédant un maximum de six niveaux d'écart. Dans l'idée, ce système s'avérait plutôt efficace, mais c'était sans compter avec le gouffre qui se creusait entre les joueurs. Les aliens aux trois cents actions par minute perdaient trop de temps à attendre un adversaire de leur envergure, tandis que les néophytes se retrouvaient confrontés à des joueurs plus talentueux s'amusant à recréer des comptes de newbie. Ça fait toujours bizarre d'affronter un soi-disant niveau 1 qui connaît le jeu par cœur et vous rase en trente secondes. Désormais, le nouveau système se base sur le talent et non sur le classement des joueurs et leur nombre de points d'expérience. Battle.net prend à présent en compte les victoires et défaites sans se fier bêtement à un simple pourcentage entre ces deux facteurs. Il semblerait que le nouveau système fonctionne ainsi : Battle.net tient compte de la manière dont vous progressez et analyse les adversaires auxquels vous avez fait face. Il est donc possible qu'un joueur de niveau 9 qui a enchaîné plusieurs victoires se retrouve face à un niveau quarante qui s'est fait dérouiller de nombreuses fois. L'idée semble plutôt bonne : nous verrons bien dans les mois à venir si elle est appréciée des joueurs. Pour l'instant, au vu des sondages trouvés sur le net, l'avis de la communauté semble mitigé sur le sujet. Wait & see...

CYD



WHAT'S THE ELL IS THAT ?

Le ELL, ou plus précisément Expected Ladder Level, sera dorénavant le terme utilisé pour désigner un principe un peu obscur, que je vais m'efforcer de vous éclaircir de ce pas. Dans la version 1.14, la quantité de points d'expérience gagnés lors d'une victoire ou perdus lors d'une défaite, était calculée en fonction du niveau de votre adversaire. À présent que Battle.net évalue plus précisément les compétences des joueurs, de nouveaux facteurs sont engendrés qui modifient l'XP reçue. Pour tâcher de satisfaire la grande variété de joueurs qui peuplent l'univers de Warcraft III, Battle.net transforme votre niveau actuel en niveau potentiel : le fameux ELL. En gros, si vous créez un nouveau compte et que vous remportez de nombreuses victoires facilement, votre ELL sera supérieur au niveau affiché par votre compte. Cela jouera donc sur l'expérience gagnée et perdue lors de vos futurs matchs. Sachez juste que les joueurs performants pourront être niveau 50, les confirmés niveau 30 et les moins expérimentés niveau 10. Blizzard considère maintenant qu'un compte niveau 1 est moyen. Vu les talents des joueurs sur Battle.net deux ans après la sortie du jeu, c'est assez compréhensible.

RISE OF NATIONS : THRONES AND PATRIOTS

DANS LES RTS, ON TROUVE DEUX ÉCOLES DIAMÉTRALEMENT OPPOSÉES MAIS INDUBITABLEMENT COMPLÉMENTAIRES. D'UNE PART, LES ACCROS DU MICRO-MANAGEMENT, DU RUSH ET DES PARTIES ÉCLAIRS. DE L'AUTRE, CEUX QUI PRIVILÉGIENT LE DÉVELOPPEMENT ET LA GESTION PENDANT TROIS PLOMBES, AVANT DE SE METTRE SUR LA TRONCHE POUR UNE DURÉE ÉQUIVALENTE. RISE OF NATIONS APPARTIENT DÉFINITIVEMENT À CETTE DERNIÈRE CATÉGORIE.

Éditeur MICROSOFT
Développeur BIG HUGE GAMES/ÉTATS-UNIS



N'oubliez pas que la bombe nucléaire reste votre argument diplomatique le plus persuasif.

Rise of Nations est un énorme RTS très riche et très complet. En fait, les développeurs de Big Huge Games ont transposé le principe de Civilization au système du jeu de stratégie temps réel, ce qui explique que le soft possède une telle complexité, un nombre incroyable d'upgrades et un arbre technologique effrayant. Tout le principe du jeu consiste à développer sa nation à travers les âges, de la préhistoire à l'ère de la plus haute technologie.
Vous comprendrez donc l'importance d'effectuer un bon départ dans les meilleures conditions, de manière à ne pas se retrouver avec trois chevaux et deux soldats en armure face à une armada de tanks M1A1.



À force d'abnégation, vous arriverez peut-être à bâtir un ersatz de Blutch City, capitale solide fièrement implantée depuis les âges les plus reculés.

MERCI D'INDIQUER VOTRE NATIONALITÉ

Bon, ne perdons pas de temps, il y a du pain sur la planche. Je vais d'abord tenter de vous aiguiller un peu pour vous donner une marche à suivre la plus efficace possible ; ensuite je tâcherai de vous transmettre quelques conseils élémentaires d'attaque au cours d'une bataille ; mais ne rêvez pas, je n'aurai pas la place de tout aborder de manière exhaustive, le bottin de Los Angeles tout entier n'y suffirait pas. Au passage, je signale qu'il faut avoir installé GameSpy Arcade et avoir créé un compte gratuit pour rejoindre les parties qui font rage sur le net. Bien, première chose, pensez à choisir votre nation en fonction des bonus qui lui sont appliqués, de manière à ce que tout coïncide avec votre façon de jouer. Dans le menu Options, activez l'aide (« Help Message Details »), puis laissez la souris quelques secondes sur le nom des nations pour voir apparaître leurs particularités. Par exemple, prenez les Américains si vous êtes porté sur les frappes aériennes, ou les Français si vous préférez jouer avec des petits groupes d'attaque guidés par un général. Ensuite, priez très fort pour que vos adversaires prennent les Nubiens ou les Égyptiens, les nations qui possèdent clairement les atouts les moins intéressants du jeu.

BÂTISSONS

Dès que la partie est lancée, il faut créer trois ou quatre paysans et les affecter à la préparation de champs, histoire d'amasser un peu de bouffe. Ensuite, sans hésiter, il faut lancer l'upgrade Civic dans la Library de manière à pouvoir bâtir une deuxième cité assez rapidement.
En effet, dans RoN, il faut construire un maximum de villes sur la map pour se développer correctement ; sans ça la croissance restera bloquée et après, qui sait, peut-être que vous aurez un déficit de 4 % et une sécu en faillite. En début de partie, les ressources les plus importantes sont la nourriture, le bois puis le métal. Continuez à favoriser les recherches Civic et construisez un maximum de cités. Pour chaque ville construite, prévoyez cinq champs de blé, un dépôt de bois et un de métal. Pour l'instant, un seul marché est largement



Le missile de croisière s'amuse.





« Ce pays que j'aime tant serait-il, finalement, un colosse aux pieds d'argile ? »

suffisant, il faut penser à créer une caravane pour chaque cité bâtie, afin de s'assurer un flot de pièces d'or régulier dans les caisses. Dès que possible, passez à l'âge suivant et commencez à accumuler du savoir. Ne lésinez pas là-dessus, hop, on construit une université par ville et on upgrade à mort. Une fois que vous vous serez bien vautré partout sur la map, construisez des forts aux abords des frontières, de manière à les étendre encore un peu plus (les fortifications augmentent la portée des frontières). En attendant l'âge industriel, commencez à amonceler les unités de combat. Là, pas de conseils particuliers, essayez de créer un bon melting-pot de chaque catégorie (soldats, infanterie mécanisée, DCA et canons longue portée), que vous positionnerez au plus proche de la ville adverse la moins bien défendue, généralement la plus éloignée de la capitale ennemie.

ÇA VA PÉTER

Quand un des joueurs a décidé d'en découdre, mieux vaut concentrer ses troupes et les envoyer directement sur la cité la plus proche, de manière à la capturer, vive les diversions. Une fois en votre possession, elle repoussera d'autant plus les frontières en votre faveur. C'est à ce moment-là que l'adversaire commence habituellement à paniquer et ça tombe bien, puisque c'est pile poil l'effet recherché. Dès que les réserves d'essence sont suffisantes, n'oubliez pas de construire un ou deux silos de missiles de croisière, il sont très utiles pour affaiblir le joueur d'en face tout en restant à distance, les doigts de pied en éventail. En fait, je vous conseillerai de les balancer à tour de rôle sur les forts ou les tours de garde (les missiles, pas les doigts de pied) mais surtout sur la Library adverse, ce qui aura pour conséquence de stopper net ses upgrades, comme l'Intelligence Artificielle ou le Missile Shield. En fin de partie, gardez également à l'esprit que seuls les missiles ICBM sont réellement efficaces, inutile de gaspiller du pétrole avec les têtes nucléaires de base. Après, les batailles peuvent durer longtemps mais au moins, vous serez prêts à tenir le choc.

GLOIRE ET BEAUTÉ

Pour résumer, il faut passer les âges sans perdre de temps, construire un max de cités et prendre d'assaut celles d'en face pour grignoter du territoire à l'adversaire, c'est la priorité absolue. Il ne faut pas tomber dans le piège du type qui s'arrête tous les dix mètres pour flinguer un paysan perdu avec sa trentaine de chars d'assaut, même si c'est tentant. Quand on parvient à assiéger une capitale ennemie et qu'on commence à lire des petites insultes à l'écran, c'est généralement le signe annonciateur d'une déconnexion prématurée. Et d'une belle victoire. Bref, si vous suivez tous ces petits conseils en les adaptant à votre sauce, vous devriez pouvoir au moins limiter la casse lors de vos premières parties sur le net et pourquoi pas, remporter vos premières batailles.

BLUTCH


Pensez à emporter des camions de ravitaillement lorsque vous franchirez la frontière, sous peine de voir vos hommes mourir bêtement en plein milieu de nulle part.




Le placement des unités est extrêmement important lors d'une bataille. Gardez un œil sur leur positionnement pour ne pas vous retrouver avec un troupeau désemparé à l'arrivée.


Bien sûr, il y aura toujours un empoté pour essayer de rusher dès les premières secondes, alors laissez une tour de garde ou trois soldats au milieu des champs de blé, histoire de rigoler en paix.

LINEAGE II

DÉBUTEZ DANS UN JEU MASSIVEMENT MULTIJOUEUR N'EST PAS SI FACILE QUE ÇA. ON ENCHAÎNE SOUVENT LES GALÈRES ET ON SE DEMANDE COMMENT SURVIVRE AU MILIEU DE CES GENS QUI SEMBLENT TOUT CONNAÎTRE PAR CŒUR. VOICI QUELQUES CONSEILS POUR LES P'TITS NOUVEAUX, LES NooBS COMME ON LES APPELLE AFFECTUEUSEMENT.

Éditeur NCsoft
Développeur NCsoft


La quête délivrée par Sarien s'adresse au personnage level 21. Mais je vous conseille d'avoir quelques niveaux de plus pour être tranquille.

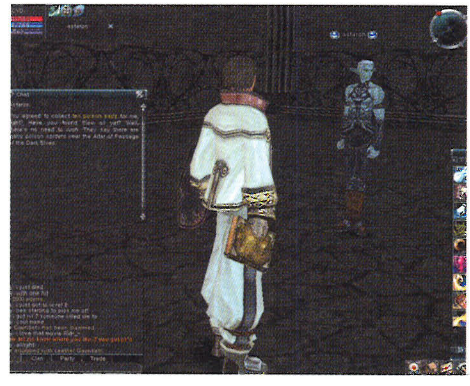
Vous avez décidé de vous lancer dans l'aventure de Lineage II récemment mais vous ne savez pas trop sur quel pied danser ? Où sont les bons terrains de chasse, quelles sont les quêtes utiles ? Pas de panique, on va vous prendre par la main pour vous aider à arpenter les terres d'Aden en toute tranquillité ou presque. Après avoir usé vos semelles dans une des villes de départ, vous avez sûrement remarqué le prix excessif que pratiquaient les magasins. Eh oui mon bon monsieur, c'est la crise, tout va mal et ce n'est pas si cher une arme à 60 000 adenas quand on sait que certaines valent plusieurs millions. Alors, les économies c'est dès le début qu'il faut y penser.

DE LA THUNE, DE L'OSEILLE, DU BLÉ, DES BROUZOUFS...

Il n'existe pas 36 façons de faire de l'argent dans Lineage II. Si vous jouez un nain, comptez sur l'artisanat pour arrondir considérablement vos fins de mois. Sinon, il faut utiliser une technique simple, efficace et pas vraiment ultra fun : le farming. Cette méthode consiste simplement à squatter un endroit dans lequel les monstres sont faciles pour votre niveau (bleu ou vert) et les tuer à la chaîne en 2 ou 3 coups. Je vous l'accorde c'est le plan usine, on exécute toujours le même mouvement sur la même créature au même endroit, durant des heures. Il faut être motivé mais ça rapporte. Une autre méthode est d'acheter, en grande quantité (quelques milliers), des Soulshout ou Spiritshout « no grade » disponibles uniquement dans les villes de départ et de les vendre plus chers dans les zones où se trouvent les joueurs de niveau 15 à 20 (Gludio, Ruins of Sorrow, Cruma Tower, etc.). Ces derniers ont souvent la flemme de faire des aller et retour pour acheter ces précieux objets qui améliorent leurs attaques. Il existe aussi quelques quêtes fort sympathiques que l'on peut déclencher du côté des Dark Elf, quelque soit votre race. Dans la boutique de magie, parlez à Minaless (quête niveau 11) qui vous demandera de tuer des Marsh Zombies (créature niveau 13) pour récupérer 5 Zombies's Skin. En récompense vous aurez 2000 adenas et une potion de vie. Au même endroit, vous pouvez parler à Vollodos. Ce dernier vous demandera de chasser des Green Fungus (level 9) ou Blood Fungus (level 12) pour cumuler 10 Fungus Sacs. La récompense est de 2000 adenas pour cette quête de niveau 8. Sachez que les monstres, Fungus et Zombies, que vous devez tuer sont éparpillés le long des marais (les Green Fungus, plus faciles à tuer pour les débutants sont sur la côte ouest pas très loin du village Dark Elf). Au niveau 18, vous pourrez parler à Astaron qui se trouve derrière la boutique de magie. Il vous donnera une quête rapportant 3500 adenas dans laquelle il faut ramener 10 Venom Sacs. Pour cela il suffit de tuer des Arachnid Trackers (level 19 aggro), des Poisons Spiders ou autre race d'araignées géantes dégoûtantes. Elles sont toutes près du pont en fer pas très loin de SODA (School Of Dark Art), pas la peine de tenter ailleurs. L'avantage de ces trois quêtes réside


Les clercs aiment les livres et en font même profiter les créatures. Tiens, voilà des coups de bottin dans ton sale museau.




Astaron se planque derrière la boutique de magie du village Dark Elf et propose une des rares quêtes rentables.



dans le fait qu'elles sont disponibles au même endroit : le village Dark Elf. On peut donc les grouper et revenir se faire payer en une seule fois.

LE BON PLAN

Quand vous serez un peu plus haut niveau, il existe une quête pour des personnages level 21 disponible au sud de Wasteland auprès de Sarien qui est situé près d'une caravane. Ce vendeur vous demande de chercher certains ingrédients : Monster Eye Carcass et Basilisk's Gizzard. Les monstres que vous devez tuer pour obtenir les objets de cette quête sont justes à l'entrée de Wasteland à quelques pas de Sarien. Il s'agit du Monster Eye Destroyer (level 25 aggro), du Basilisk (level 28 aggro) et du Lesser Basilisk (level 27 aggro). Ces créatures rapportent en moyenne 800 points d'expérience aux levels 28/29 et des paquets de 200 adenas. Sachez que vous pouvez cumuler les objets de quêtes à l'infini. L'objectif est donc de faire quelques niveaux dans cette zone jusqu'à en avoir marre. Retournez ensuite auprès de Sarien pour obtenir votre récompense : 30 adenas par Monster Eye Destroyer et 75 par Basilisk's Gizzard. Ça fait un joli pactole quand on a cumulé des centaines de ces objets.



Les araignées sont agressives et liées entre elles. Gare à ne pas attaquer n'importe quand.

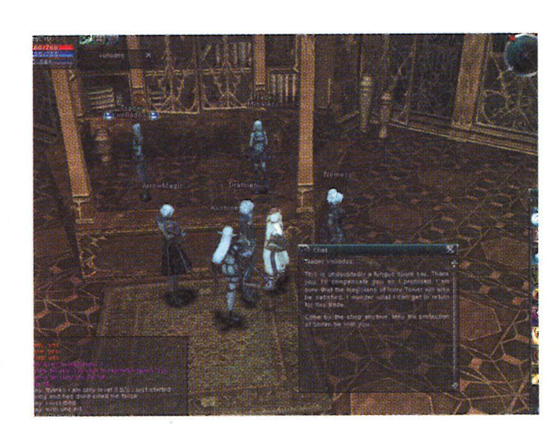
BIEN JOUER EN GROUPE

Si Lineage II est votre premier MMORPG, il y a quelques notions que vous devez connaître pour jouer en groupe et éviter que les autres vous éjectent comme un malpropre au bout de 5 minutes. Si vous jouez guerrier, vous avez le rôle de Tank, c'est-à-dire que vous allez au combat pour encaisser les dégâts histoire de protéger les clercs et les mages. Soyez tout de même prudent en vérifiant la barre de mana des lanceurs de sort et proposez des pauses pour qu'ils puissent récupérer leur mana même si vous êtes en pleine forme. Pensez également à ne pas vous jeter sur tous les monstres qui attaquent. Les lanceurs de sorts ont souvent quelques tours efficaces pour gérer ce genre de situation comme le Sommeil. Il n'y a pas plus énervant qu'un guerrier berserker qui réveille les monstres que les magiciens endorment. Par contre, si vous êtes healer, sachez qu'il ne faut surtout pas lancer vos sorts de buff pendant un combat. Les monstres vous prendraient pour cible un peu trop vite à votre goût. Ce n'est pas forcément logique, mais le système de Lineage II est ainsi. Pour ce qui est des soins, lancez-les à un rythme régulier mais pas à la suite, à part s'il y a danger pour un des membres du groupe. Sinon, même punition, c'est vous qui prendrez les attaques de la créature dans les dents en priorité. Pour les magiciens, idem : évitez de lancer vos sorts d'attaque comme des bourrins, à part si le guerrier est vraiment très puissant et qu'il arrive à focaliser toute l'agressivité du monstre sur lui. Si tout le monde reste à sa place et fait son boulot correctement, vous pourrez enchaîner des monstres nettement plus fort et gérer les situations critiques comme un respawn inattendu ou des monstres liés entre eux. Bonne chasse !


CYD



Comme tous les types de zombies de Lineage II, les Marsh Zombies ont deux de tension et s'avèrent un vrai régal pour les mages. Vive les créatures lentes.



CITY OF HEROES
PEREZ PARK, MORTELLES ATTRACTIONS

ICI À LA RÉDAC, C'EST LA GUERRE DES COSTUMES. C'EST À QUI PONDRA LE PLUS FUNKY, LE PLUS DÉBILE, LE PLUS SEXY OU LE PLUS KITSCH. COMME J'AI GAGNÉ HAUT LA MAIN LE CONCOURS DE LA TROISIÈME CATÉGORIE, MON BOSS FAIT LA MOUE, STYLE « MOUIII, PEUT MIEUX FAIRE ». GROS JALOUX, VA.

Éditeur NCSOFT
Développeur CRYPTIC STUDIOS/ÉTATS-UNIS

Faut pas s'étonner que je sois fringuée bizarrement aujourd'hui, ce sont les conséquences d'une adolescence difficile : à l'heure des premiers grands émois, j'assommais tellement mes galants qu'ils s'endormaient aussi sec. J'en ai drôlement souffert, jusqu'à ce qu'on me révèle la vérité : non, je n'étais pas chiante comme la mort, c'était juste mon pouvoir mutant qui se manifestait malgré moi. J'ai décidé de prendre ma revanche et d'aller lutter contre... Euh j'aurais bien choisi de lutter contre ces crétins de passants hystériques qui courent partout, les bras en l'air et la mine ahurie, mais on m'a dit que mon destin se profilait du côté de la justice. Allons-y gaiement, en attendant le jour où je pourrai donner libre cours à mes penchants maléfiques.

J'AI RIEN À ME METTRE !

Enfin, si, un costume. Un seul. Le jour où je me suis décidée à faire régner la loi à Paragon City, je me suis dit que le jean/baskets ça le faisait moyennement pour être prise au sérieux par les bandits de tout poil, les morts-vivants et les super-vilains. Je vous raconte même pas la journée de shopping qu'il a fallu se taper pour aller choisir tout ça. Masques, futals moulants, combis de combat, accessoires divers allant du plus simple (lunettes) au plus complexe (interface de combat hautement sophistiquée) en passant par les cocasseries les plus variées comme les antennes ou les oreilles de chats, le moins que l'on puisse dire est que j'avais le choix de mon look.

J'ai finalement opté pour une tenue de super-s... euuuh une tenue aussi seyante que peu discrète. Jamais je n'ai croisé sa pareille, et jamais je ne vois deux confrères portant le même costume, sauf lorsqu'ils ont sciemment choisi d'adopter le look de leur modèle favori – tiens, marrant quand j'y pense, je ne croise jamais de Superman... L'est visiblement plus très « in » le pauvre.

OH MAMAN REGARDE

La madame, elle vole ! Faut bien débuter un jour : les réunions de jeunes super-héros sont toujours plutôt rafraîchissantes, ça volette par-ci, ça teste ses premiers rayons d'énergie par là... Pas de quoi mettre en panique les vrais méchants que rencontrent nos aînés, mais bon, on peut au moins aller porter secours aux vieilles dames qui se font piquer leur sac à main ou aller baffer les méchants dealers qui font rien qu'à vendre des substances illicites dans la rue. Le code pénal est plutôt simple ici : une peine unique pour tous les crimes, la mort. Pas découragés pour autant par la masse de justiciers masqués pourvus de super-pouvoirs et d'un permis de tuer qui hantent les rues (ou le ciel) de la ville, les gangs pullulent et tentent de faire régner leur loi. À croire qu'ils prennent plaisir à nous servir de punching-balls le temps que nous soyons prêts à affronter plus méchants qu'eux...



Vous qui entrez, abandonnez toute espérance...

HOLIDAYS IN PEREZ PARK

Mon cœur bat la chamade... Je me souviens de la fois où j'étais venue visiter en douce Perez Park, lorsque j'avais à peine le niveau de sécurité requis : on m'avait bien prévenue de n'y pas mettre les pieds, mais la curiosité avait été plus forte. Je voulais voir ce que ça donnait. J'ai vu. Pas longtemps, certes, mais j'ai vu. Ce soir, fini de rigoler, je suis désormais de taille à trouver quelques partenaires pour aller visiter un peu le parc où vous n'avez VRAIMENT pas envie d'aller balader vos gosses le dimanche... Moins couillons qu'ils en ont l'air (?), même les civils évitent le coin. Les malfrats qui hantent les rues avoisinantes ne sont rien en comparaison de la faune du parc proprement dit, du vieux blob bizarre et tout vert enfoui dans le lac, n'attendant que l'occasion de vous bousiller le brushing à coups de jets de bave verdâtre, aux puissants



Moi, si je me tapais la tronche qu'il se tape, j'aurais pas l'air content non plus.



magiciens qui s'obstinent à organiser de délicats rituels dans les sous-bois alors qu'ils devraient savoir, depuis le temps, qu'ils ont toutes les chances de se faire interrompre par une horde de vengeurs en cape. Pardon, sans cape, c'est une pièce introuvable pour le moment. À peine arrivée, je suis immédiatement recrutée : mes talents, qui me laissent quasiment démunie lorsque je me bats seule, sont extrêmement utiles en groupe et se rencontrent plutôt rarement. Les blasters foisonnent dans les rues, mais les controllers sont moins nombreux. Je peux maintenir une horde d'adversaires sous l'emprise de mes pouvoirs psychiques, le temps que mes confrères leur grillent le poil ; et pour ne rien gâcher je possède un talent de vie qui me permet de protéger, soigner et même ressusciter mes compagnons.

MAIS NAN CHUIS PAS UN BOULET

Comptez-vous les gars : c'est bon, il ne nous manque rien. Deux bons tankers pour se manger le front de première ligne, un defender hors pair pour veiller sur nos miches, trois blasters pour tout défoncer, un scrapper qui se chargera des corps-à-corps délicats, et moi-même. On est parti ! L'entrée dans le parc nous amène sa horde de morts-vivants en guise d'amuse-gueule, mais la vraie montée d'adrénaline commence lorsque nous nous enfonçons dans les bois. Les sentiers tournent et dessinent des entrelacs qui auraient tôt fait de nous perdre si nous n'en possédions pas la carte – et même avec, ce n'est pas toujours évident. C'est joli, comme coin... Sombre, mais joli. Les clockworks font un peu tache dans le lot (des saloperies de robots redoutables en horde, puisqu'ils sont capables de fusionner leurs rayons électriques - aieuuh), mais on va passer outre cette petite faute de goût pour profiter du reste du décor. Par ici, inutile d'espérer trouver des proies isolées. On se bat en masse, et les mêlées deviennent vite confuses. Autant dire qu'il faut garder son sang-froid et réagir rapidement, sinon c'est la mort assurée. Comme le sang-froid et moi, ça fait deux, lorsqu'au détour d'un sentier je me trouve nez à capuche avec une bande de magiciens de mauvais poil, je lance immédiatement mon hypnose de groupe avant de m'apercevoir que ces bestiaux sont bien trop forts pour nous. Échec du sort, évidemment, massacre total de notre équipe et retour à la case départ, avec des partenaires qui font mine de ne pas m'en vouloir, parce que n'est-ce pas, c'est moi le controller. Hin hin hin.

O.K. CETTE FOIS ÇA VA CHIER

Nous mettons un peu de temps à nous retrouver, vu que nous sommes éparpillés dans divers hôpitaux aux quatre coins de la ville et que nous sommes encore trop pitchous pour avoir développé nos futurs super-pouvoirs de déplacement, mais c'est l'affaire de moins de dix minutes avant que notre équipe, pas refroidie pour un sou, campe à nouveau à l'entrée du parc. L'un de nous en a profité pour choper au passage une mission intéressante qu'il nous propose de faire avec lui : mais bien sûr, gars, on va se faire un plaisir de te filer un coup de pouce. Nan nan, le fait que la récompense soit multipliée par autant de membres qu'en compte le groupe n'y est pour rien, c'est juste histoire d'aider, évidemment. Il s'agit déjà de se frayer un chemin jusque-là. Nous nous réenfonçons dans les bois et menons le massacre avec plus de prudence que la première fois. Nous atteignons sains et saufs le complexe de grottes où doit se dérouler la mission, youpi ! Une petite minute d'échauffements avant d'y entrer, on fait les zouaves, on prend des poses fitness, des poses ninja, on se tape sur le torse en hurlant à la Tarzan, on rugit férocement... Le moins que l'on puisse dire est qu'on est tous bien chauds au moment de nous enfoncer dans le complexe.

LA SH-SQUAD EN ACTION

Ouh mais c'est joli, les grottes ! Ouh mais ça grouille de magos, aussi ! La première mêlée est un peu désorganisée, ça s'améliore à la troisième, à la dixième on est rodé. Le combat final se déroule dans une large grotte aux plafonds hauts, ce qui nous permet de respirer plus à l'aise. Go go go ! Une nappe de glace, une coulée de feu, une volée d'éclairs s'abattent simultanément sur le premier

Controller ! Il est frais, mon controller ! Qui veut un controller ?


Nos amis les bandits sont de grands masochistes. Ou alors ils continuent à croire qu'ils vont gagner.


Faut pas embêter ma copine quand elle sort de chez le coiffeur.



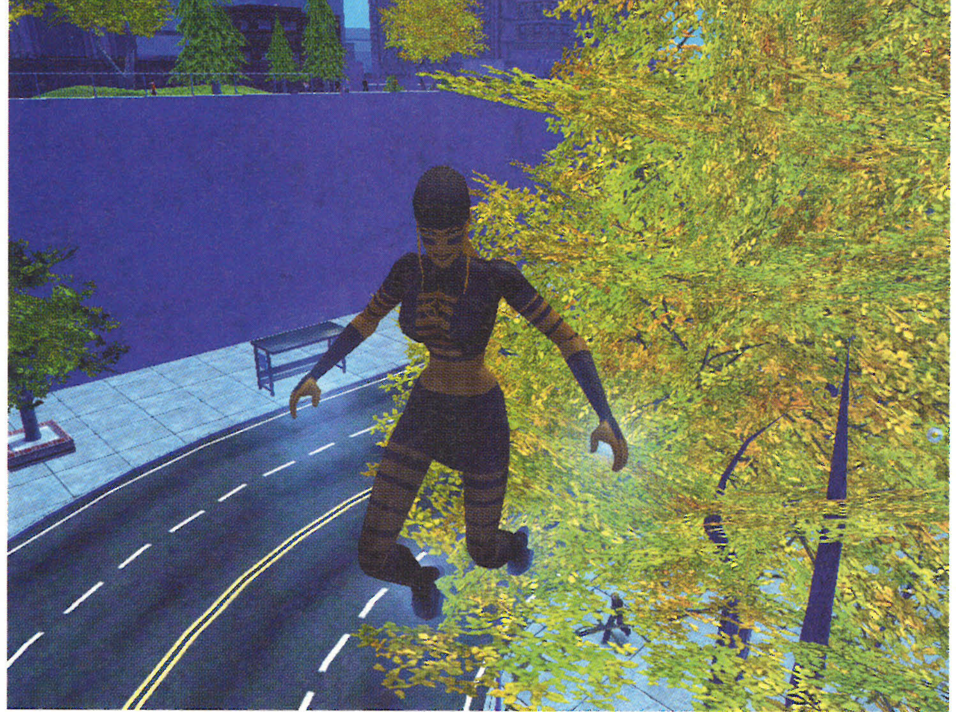
Pas le niveau pour Perez Park, circulez, y'a rien à voir !

Ça a l'air tranquille, Perez Park, à voir comme ça, eh ?

Le jour où ils pigeront que c'est pas un bon endroit pour organiser des rituels...

groupe de magiciens, pendant que le deuxième roupille sous ma garde. Notre drôle de petit blaster nain sort de nulle part un énorme flingue qui doit peser trois fois son propre poids à vue de nez, mais c'est pas le moment de se laisser distraire : le boss local n'est visiblement pas le genre de mec avec qui on peut plaisanter. Il nous démolit à coups de sorts de zone du genre à illustrer parfaitement le terme « fatal » dans un dico. Horreur ! Notre defender expire sous ses coups, je lâche le contrôle sur mes cibles, me blinde de sorts de défense et me rends au cœur de la bataille pour le ressusciter. Pas évident de trouver un cadavre au milieu d'une tempête de lumières et de bouts de bras qui volent dans tous les sens... Évidemment je meurs au passage, mais le defender est en pleine forme pour assurer la protection du groupe en fin de bataille – et me ramener à la vie au passage. Perez Park ? Pfff, trop facile, l'en faut plus pour nous impressionner...

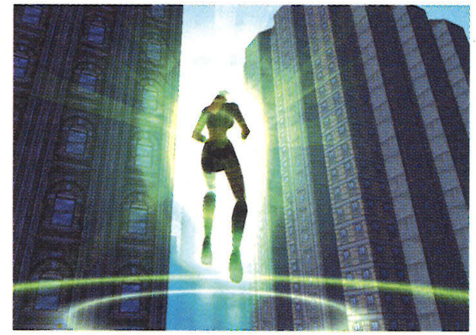
Maoh



Vivement le niveau de sécurité 14, que j'aie mon brevet de pilote de l'air confirmé.



Admirez la puissance du controller en action. Après, y'a plus qu'à les tuer. Un détail.



Question costumes et effets spéciaux, CoH assure.

LA BEAUTÉ DU GESTE



Vert et pas content, Hulk n'aurait pas sauté avec autant de classe entre les montagnes sans la motion capture.

PAR FABRICE «BOBSAINCLAR» ET CAFÉINE

Tout le monde connaît la motion capture, mais bien peu savent ce qu'elle regroupe réellement. La « mocap », comme on l'appelle dans les milieux branchés de l'image de synthèse, concerne l'ensemble des techniques et procédés permettant de capturer et d'enregistrer le mouvement. Là, je vois dans vos yeux qu'il faut que je vous en dise plus...

Sans rentrer dans les détails barbares, je vais essayer de mieux vous faire connaître la technologie qui donne vie à nombre de « stars » virtuelles, qu'elles se pavanent au cinéma ou dans des jeux vidéo. Bien que les systèmes de mocap magnétique soient les plus couramment utilisés dans le jeu vidéo en France, je vais surtout vous parler de la capture de mouvement optoélectronique. Pas de panique, ce n'est pas un gros mot. Mais avant de vous expliquer comment ça marche et quel intérêt on a à utiliser une telle technique dans l'industrie du jeu, découvrons l'univers de la mocap.



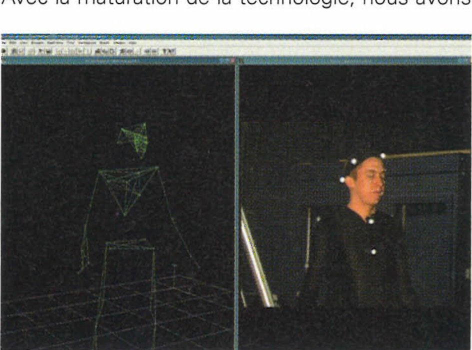
Michael Jackson utilise souvent les dernières technologies pour ses clips. Et hop, un squelette qui danse, un !

UN PEU D'HISTOIRE

La mocap optoélectronique servait à la base à enregistrer le mouvement en trois dimensions à des fins cliniques, notamment l'analyse de la marche. Depuis quelques années, « l'entertainment », principalement l'univers de l'animation et de l'image de synthèse pour le sujet qui nous concerne, s'est emparé du procédé. L'avantage est évident : sur la base du mouvement humain ou animal, on peut insérer dans une vidéo des créatures virtuelles aux déplacements réalistes. Le cinéma tout d'abord nous a envahis de personnages « motion capturés ». Le premier film du genre à employer cette technique, c'est Titanic ! Eh oui, les passagers qui courent partout un brin affolés sur le bateau, ce sont des marionnettes virtuelles. C'était beaucoup plus pratique pour le réalisateur, il peut en noyer plein sans avoir la moindre association sur le dos. La plupart des productions cinématographiques utilisent maintenant ce procédé pour multiplier les personnages à l'écran : Patriot, Gladiator, Stalingrad, Pearl Harbor, la trilogie du Seigneur des Anneaux, Terminator 3, etc. Disposer de centaines de milliers de figurants pour pas cher, l'industrie capitaliste ne pouvait évidemment pas dire non. Surtout que la mise en scène est quand même beaucoup plus simple quand on est certain que les ordres seront respectés et qu'il suffit d'une souris pour les donner. Avec la maturation de la technologie, nous avons également assisté à la naissance de films reposant principalement sur ces personnages virtuels : La Momie 1 et 2, Matrix 1 à 3, Spiderman, Hulk, Star Wars Episodes 1 et 2... La liste est longue et loin d'être partie pour s'arrêter. Aujourd'hui, en termes d'effets spéciaux, c'est du jamais vu. Les personnages virtuels prennent la place de vrais acteurs et peuvent même être en tête d'affiche :



Les capteurs réfléchissent très bien la lumière. Même celle d'un flash...



Houlà, va falloir me soigner cette vilaine peau Monsieur !

DE LA LECTURE WEB

Vicon Motion Systems :
http://www.vicon.com
Motion Analysis :
http://www.motionanalysis.com
Quantic Dream et la mocap :
http://www.quanticdream.com/pages/motion_capture.php

Spiderman, Hulk, Gollum, ce crétin de Jar Jar... Le mouvement reproduit est d'un tel réalisme (il s'agit de mouvement réel enregistré, je vous le rappelle), que l'on peut aisément inclure ces personnages à l'écran sans que vous vous doutiez qu'il s'agit de personnages virtuels. Quand vous remarquez la « virtualité » d'un protagoniste, c'est bien souvent en raison d'un travail d'infographie moyen et non pas au niveau de la capture du mouvement. Et puis on se doute bien que Spiderman il n'existe pas vraiment...

LES BASES DU PROBLÈME

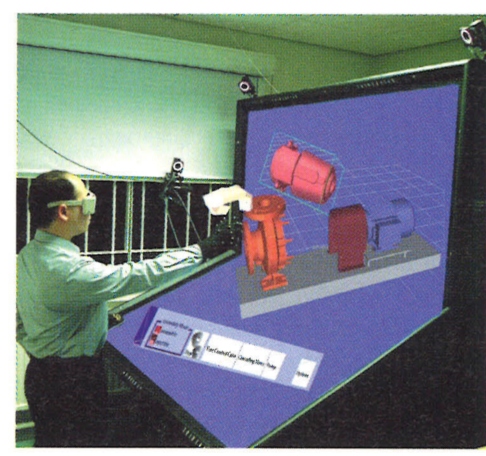
Aujourd'hui, deux acteurs principaux se partagent la mocap optoélectronique dans le monde : Vicon Motion Systems et Motion Analysis. En France, c'est plus simple, seul le premier des deux est présent sur le territoire. Les procédés et techniques sont équivalents et aujourd'hui, les performances sont quasiment identiques. Avant de vous parler du jeu vidéo justement, parlons un peu de la technique. Le système repose sur l'optique, comme son nom l'indique. L'individu dont on veut capturer les mouvements est pastillé de petits marqueurs qui reflètent la lumière. Ces marqueurs réfléchissants vont servir à localiser des points précis sur notre cobaye, comme vous le voyez sur les images un peu partout dans ces pages. Dans le principe, tout repose sur la notion de squelette. Pour l'ordinateur, les points sont reliés entre eux par un système de liens, ce qui permet de donner une structure « rigide » à l'ensemble. Comme nous le verrons plus loin, cela procure de nombreux avantages. Le système en lui-même est composé de caméras qui envoient une lumière visible dans le spectre rouge. On peut utiliser à la place des caméras infrarouges qui sont donc invisibles mais aussi plus précises. Pourquoi utiliser principalement des caméras visibles rouges ? Tout simplement parce que ça permet aux acteurs de bien localiser les caméras. Selon le modèle de ces dernières, on dispose de plusieurs niveaux de performance. Chez Vicon par exemple, ça va du produit de base (VCam) à 300 000 pixels à la caméra de malade à 1,3 millions de pixels (la MCam2). Disposer de beaucoup de caméras travaillant avec une grande résolution permet de capturer simultanément un grand nombre d'acteurs et de marqueurs. Pour l'exemple, les caméras à 1,3 millions de pixels permettent de faire de la capture faciale. Cette dernière est très souvent employée dans le cinéma, mais également dans les jeux vidéo pour les cinématiques.

UNE AFFAIRE DE BILLES

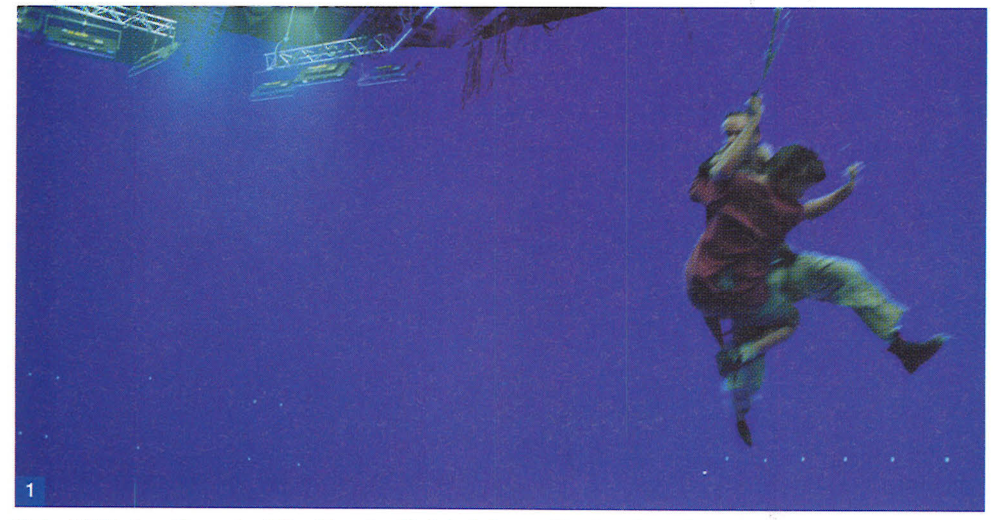
Parlons des marqueurs sans lesquels les caméras ne serviraient pas à grand-chose. Ils sont hémisphériques, dans le but de renvoyer la lumière dans toutes les directions. Leur but est de réfléchir la lumière vers l'optique des caméras. Ils sont aujourd'hui petits, environ un centimètre de diamètre. On utilise des marqueurs de différentes tailles en fonction de ce que l'on veut capturer. Ainsi, deux millimètres de diamètre suffisent pour la capture faciale. Ces marqueurs sont le plus souvent fixés avec du velcro sur une combinaison moulante. Hmm... Parfois, c'est vraiment très moulant... Et toutes ces filles réalisant des acrobaties, c'est, comment dire... Euh bon revenons-en à nos moutons. Le principe de capture par marqueurs en trois dimensions repose donc sur l'optique et la principale contrainte

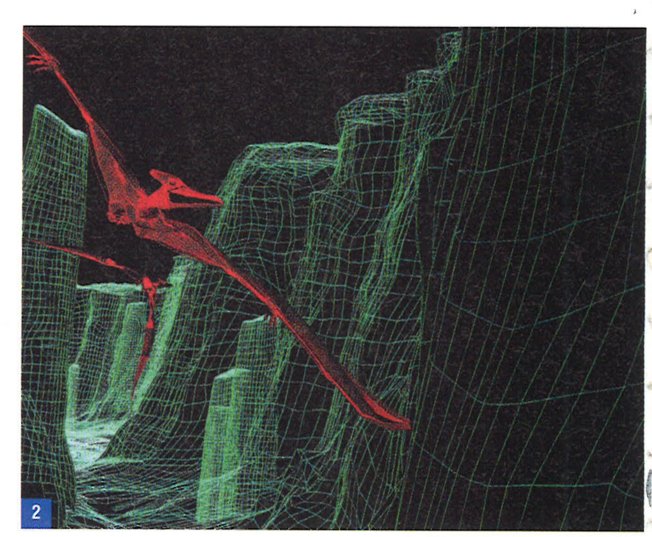
FAHRENHEIT, LE VOLEUR DE MOUVEMENTS

La production de Fahrenheit est similaire à celle d'un film. Toutes les animations des personnages ont été filmées à l'aide de la motion capture. Quantic Dream est l'un des seuls studios français à disposer à l'heure actuelle d'un système Vicon à 24 caméras (en association avec la société Atopos). Quelques chiffres qui donnent le tournis : pour ce jeu, trois mois et demi pleins de tournage ont été nécessaires, avec plus de trente acteurs (pour environ 140 personnages dans le jeu). Des acteurs professionnels ont été utilisés pour toutes les séquences de combat. En tout, plus de 6000 animations ont été réalisées, correspondant à douze heures de mouvements après « processing ». C'est du jamais vu dans le monde du jeu vidéo. Si jamais un seul perso ose bouger aussi mal que dans Enter the Matrix, on aura le droit de lâcher les chiens...



Je sais pas pourquoi, mais je le trouve un peu chiant ce nouveau jeu vidéo en réalité virtuelle...





Photos 1,2,3,4 : La motion capture fait maintenant partie de la chaîne graphique des effets spéciaux au même titre que le trucage vidéo et l'image de synthèse.

provient des lois de la physique. Pour être vu en 3D, un marqueur doit être vu par au moins deux caméras. Pour vous aider à comprendre, mettez une main devant l'un de vos yeux. Oui, je sais, vous avez l'air ridicule. Mais si vous vous déplacez dans votre environnement avec un seul œil ouvert, vous constaterez que vous voyez le monde en deux dimensions (en YZ, selon un repère galiléen). Vous ne voyez donc pas le relief. Vos deux yeux ouverts vous permettent de voir le monde en trois dimensions (vous rajoutez donc le X, vous aimez les maths j'espère ?). Pour la motion capture, c'est pareil. Sauf que là, contrairement à ce qui se passe dans le cas des yeux, on peut accueillir jusqu'à 24 caméras. De quoi capturer plusieurs personnages d'un coup. Le plus gros système jamais monté est un 64 caméras aux États-Unis, pour Sony. Les marqueurs, visualisés et localisés dans l'environnement (qui nécessite d'être calibré), sont ensuite reliés entre eux par le système, sur la base d'un squelette créé pour les besoins du jeu. La séquence de mouvement est donc enregistrée sous forme d'un fichier et il ne reste plus aux infographistes qu'à donner du volume et une apparence. Ensuite, viendra le moment de l'intégrer à l'environnement et d'en paramétrer les interactions possibles (pour le jeu vidéo). Bref, vous sentez venir l'avantage par rapport au key framing (animation à la main) : souplesse d'utilisation, rapidité de mise en œuvre. Et la rapidité, c'est important. Le temps c'est de l'argent et l'argent, il n'y en a pas beaucoup dans l'industrie du jeu vidéo, en France en tout cas.

LE « PRESQUE » TEMPS RÉEL

La nouveauté aujourd'hui dans la capture de mouvement, c'est la notion de capture en temps réel. En quoi ça consiste ? Rien de très compliqué : l'acteur bouge dans une zone de capture et le système permet la reconstruction de ses mouvements « pratiquement » en temps réel. Pratiquement, car le temps réel n'existe pas en informatique. Il y a toujours un délai, mais il faut que celui-ci soit le plus faible possible. Par exemple, pour une capture de marqueurs simple, on compte six millisecondes. Ce n'est pas beaucoup mais le temps augmente considérablement lorsque l'on capture beaucoup de marqueurs et quand on ajoute une modélisation derrière. Il faut que la machine analyse les données et recrache le tout sur l'écran, ce qui n'est pas aussi simple que ça. Du coup, on ne parle pas de temps réel « parfait », mais c'est déjà bien mieux que les solutions traditionnelles. À quoi cela peut-il bien servir ? À mettre en scène les acteurs dont les mouvements sont numérisés par exemple ! Imaginez que vous puissiez demander à cette jeune fille parfaitement craquante en collant moulant de

L'ADDITION S'IL VOUS PLAÎT !

Il faut bien parler sous à un moment. Bon, j'avoue, c'est pas donné. Mais il y en a pour toutes les bourses. Dans la catégorie premier prix, il faut compter environ 100 000 euros TTC. Pour ce montant, vous avez droit à la station d'acquisition V6 et 6 caméras ayant une résolution de 300 000 pixels chez Vicon. C'est idéal pour les petits studios. Avec un tel système, on peut faire de la capture de mouvement sur individu unique sans aucun problème. Pour du haut de gamme, genre le système V8i (pouvant aller jusqu'à 24 caméras haute résolution) avec les nouvelles cams Vicon MX 40 (atteignant 4 millions de pixels), il faut compter 524 000 euros. Oui là, ça commence à faire bobo. Pour ce prix-là, vous faites de la capture multi personnages, en corps entier et en facial en même temps. Dans le genre goûts de luxe, parlons de la commande spéciale de Sony pour un film en tournage avec Tom Hanks. Trois petits V8i couplés avec 64 caméras haute résolution. Bon, je ne peux pas vous donner de prix, Sony ne souhaitant pas le communiquer. Mais je peux vous dire que c'est une goutte d'eau dans le budget d'un film. Et là je ne rigole pas, ils ont retenu ce procédé car c'était moins cher que d'avoir l'acteur en chair et en os durant l'intégralité du tournage. Les stars 100 % numériques, on y vient. Doucement mais sûrement.



Chez Epic, on exploite la capture de mouvement pour donner plus de dynamisme aux animations. Le plus compliqué, c'est d'expliquer à l'acteur ce qu'il doit faire...



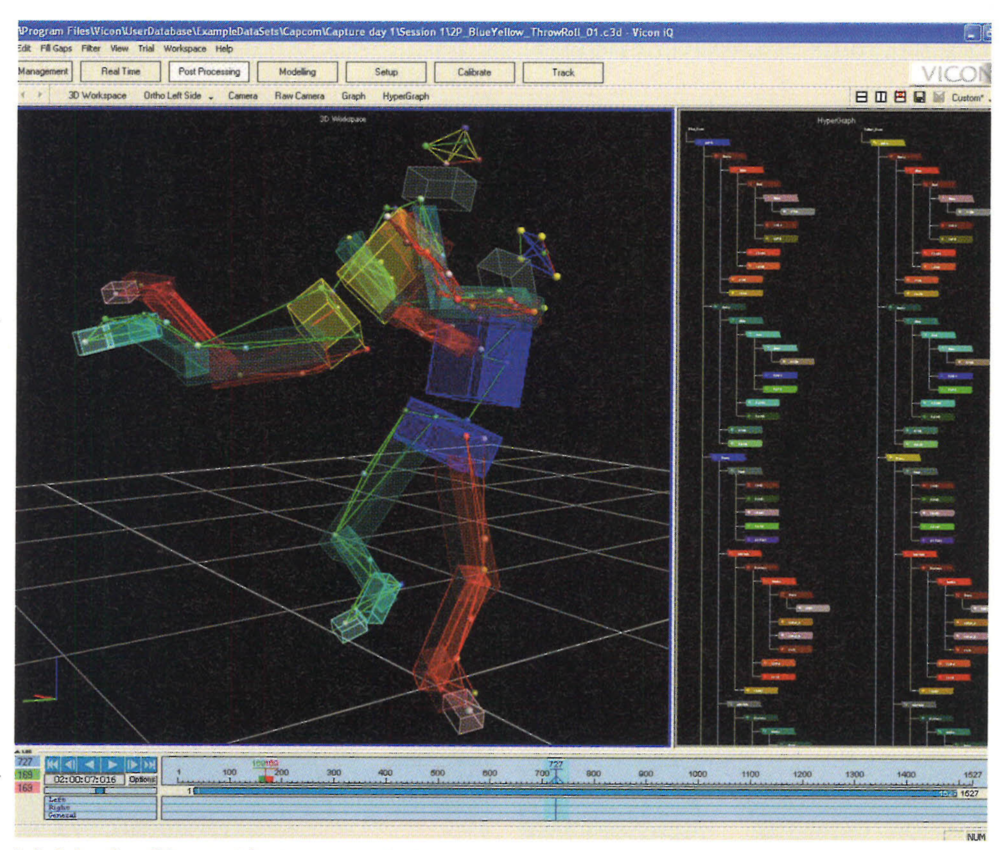
" Bon, Bob, si tu tiens ton flingue comme ça, tu vas pas faire un frag de la partie. "



3



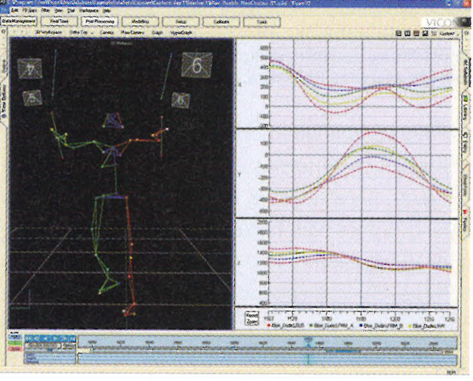
4


La technique des solides permet de retrouver ses petits plus facilement quand les marqueurs jouent à cache-cache.



Le haut de gamme de la caméra de motion capture n'est pas donné...

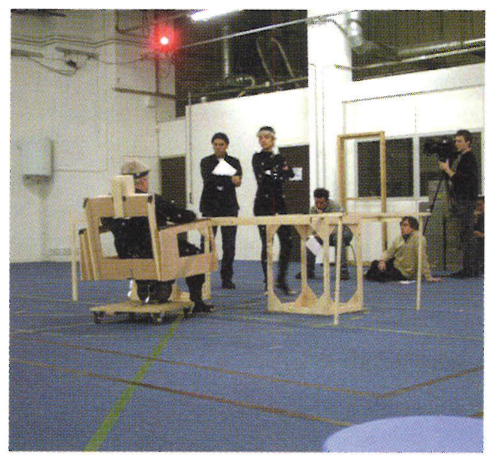
euuh, non pas ça... Ah oui, de faire un coup de pied retourné associé à un triple salto arrière demi-vrille et rétablissement sur la moquette. Simple, je le fais tous les matins. Tellement simple que vous vous demandez si ça donnera ce que vous attendez à l'écran. Le temps réel vous permet, pendant que l'acteur se démolit


Mais fais gaffe avec tes nunchakus ! Tu vas encore péter une cam' !

les articulations devant vous, de voir directement sur le moniteur de contrôle votre création numérique prendre vie. Si le résultat ne convient pas, on le sait tout de suite et on peut agir en conséquence pour obtenir le mouvement parfait. Un vrai travail de cinéaste !

ON COMPLIQUE LES RÈGLES ?

Tenez, vous êtes en train de vous dire que c'est sympa comme système, mais vous vous demandez comment on fait quand un marqueur est masqué ? Si je veux capturer le mouvement d'un mec qui se roule par terre, on voit tout de suite moins bien les billes réfléchissantes qui sont entre lui et le sol non ? Eh bien, c'est ultra-simple, on ne fait rien. C'est le système de motion capture qui se cogne tout le boulot, on

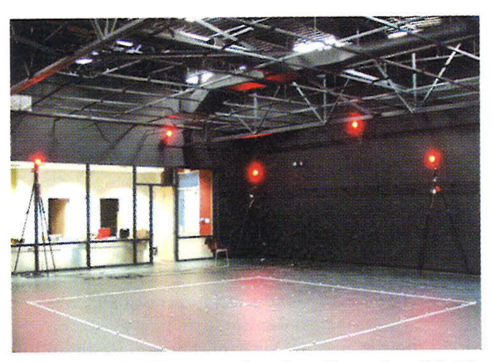

Problème de la motion capture, il faut des « meubles » pour certaines situations. Du coup, il faut bricoler...

l'a payé assez cher pour ça. Si vous avez suivi un petit peu depuis le début, vous avez remarqué que les marqueurs sont enregistrés dans la mémoire du PC en une structure genre « fil de fer ». Ça simplifie bien les choses... Pour régler le souci des capteurs farceurs qui jouent à cache-cache, il existe deux techniques : une ancienne et une moderne. La première repose sur l'interpolation. Oui je sais, encore des maths. Mais si, vous adorez ça. Le principe est très simple en fait. Si le marqueur disparaît un court instant puis réapparaît, on connaît forcément ses positions de départ et d'arrivée. Par de savants algorithmes mathématiques, on bouche le trou en tenant compte des trajectoires connues. Ça, c'est le procédé le plus simple. C'est aussi celui qui est le moins performant. En effet, il ne faut pas que le marqueur disparaisse pendant trop longtemps, sinon les trajectoires calculées deviennent un peu n'importe quoi et le logiciel affiche des positions assez comiques pour les capteurs en question. L'autre procédé, mis en place principalement par Vicon Motion System, repose sur la notion de volume. Les marqueurs ne forment plus seulement une structure filaire : l'individu motion capturé n'est plus un simple squelette mais est composé de volumes, qui sont eux-mêmes constitués de marqueurs reliés entre eux. Vous êtes toujours là ? Bien. Ce système de volumes est très pratique quand on a des pertes de marqueurs. Reprenons notre exemple où l'on perd de vue des billes du dos au cours d'une roulade. Le système, qui considère le tronc comme un ensemble de volumes reliés entre eux, dispose de suffisamment de marqueurs visibles dans son environnement pour afficher le tronc en termes de solide. Il compense ainsi la perte d'information bien plus facilement. Il faut quand même qu'il y ait suffisamment de marqueurs pour composer le solide, la technologie a ses limites...

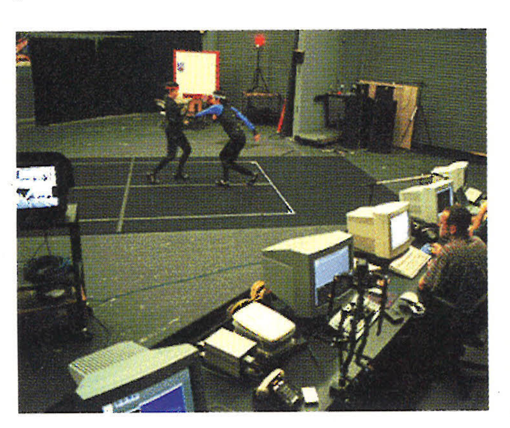
EUH OUI, MAIS LE JEU VIDÉO ?

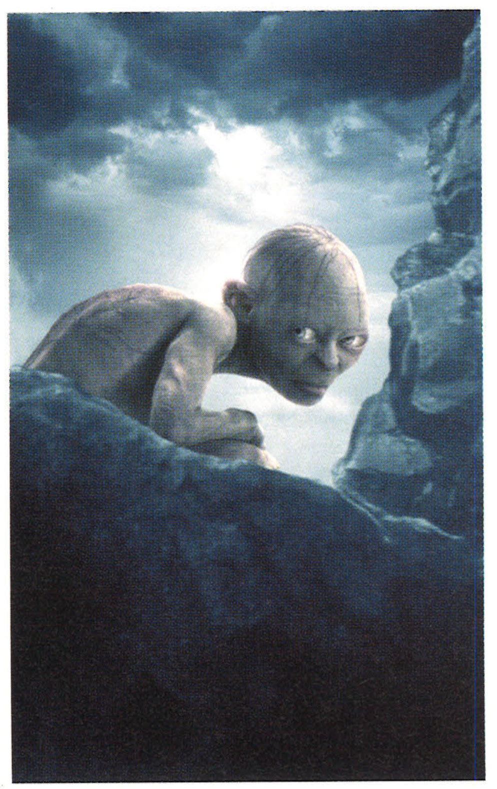
Oui oui, j'y viens… Peu de gens le savent, mais la motion capture dans le jeu vidéo, ça fait une paye qu'elle est utilisée. Les champions toutes catégories dans le domaine, ce sont les Japonais. Ils ont un nombre incroyable de systèmes dédiés à cette fonction, parfois plusieurs dans une même boîte. Les jeux console, principalement pour la Playstation, ont largement bénéficié de la mocap. Notre ami Solid Snake (Metal Gear Solid) est motion capturé depuis le deuxième opus. Au niveau des sociétés de jeu, Capcom ne fait que dans la capture de mouvement optoélectronique. Et je ne parle même pas de Squaresoft, qui ne pourrait plus faire un Final Fantasy sans abuser de ce procédé. Ceci leur permet de ne pas perdre de temps sur la partie animation. Et le temps, c'est de l'argent et… Ah ? Je l'ai déjà dit ? Une fois le studio et le système installés, la motion capture se révèle très productive (de cinq à trente minutes utiles de données d'animation par jour). Il est clair qu'aujourd'hui, motion capture et key framing se côtoient. Bien souvent, on fait du key framing pour des mouvements de déplacement simples et on relaie en mocap pour les mouvements complexes. Dans Jedi Knight : Jedi Academy, c'est très visible. Le personnage se déplace comme un crapaud, et saute comme ma grand-mère dans les phases de jeu. Mais attention, quand il dégaine le sabre laser, c'est beau et c'est fluide. Oui, c'est bien l'effet de la motion capture qui lave plus blanc. Toutefois, dans le beau et le fluide, le Key Framing n'est pas à jeter. Il n'y a qu'à regarder Splinter Cell pour se rendre compte que cette technique peut être très performante. Toutefois, elle demande un long temps de travail, et le temps, encore une fois… *BLAM !* Oui je sais, je l'ai déjà dit. Dans le monde du PC, c'est Unreal Tournament qui a ouvert le bal de la mocap dans les phases de jeu. Eh oui ! Et pas seulement sur les cinématiques hein, les petits déplacements qui vont bien de vos personnages fraggers sont également issus de la mocap. Les jeux type NBA par exemple, c'est aussi de la mocap opto, tout comme les derniers titres de tennis, de football ou football américain. Pour le sport, c'est vraiment plus pratique que de se taper les animations à la main. Tribes 2, Quake III Arena, Jedi Outcast, Tron 2.0, Driver 3, GTA Vice City, No One Lives Forever (1 et 2), Black Hawk Down, Hitman 2, le dernier Terminator qu'il est tout moisi, pareil, mocap à tous les étages. Il y a maintenant tellement de jeux qui exploitent cette technique qu'il est impossible (et inutile) de tous les citer. Je préfère pour vous donner un aperçu de la chose, vous dire que LucasArts, Epic, Microsoft Games, Monolith et Electronic Arts sont équipés chacun d'un studio de mocap bien à eux. En France, c'est Quantic Dream qui a cassé sa tirelire pour avoir le sien et qui le fait tourner à fond pour le développement de Fahrenheit (voir l'encadré à ce sujet et Joystick 158), tout en le louant pour des pubs ou des clips. Bah oui, laisser un bébé pareil prendre la poussière, c'est pas très fin d'un point de vue économique. D'autres studios de l'Hexagone sont équipés (Synthétic, CGB, Attitude Studio), pour subvenir à leurs besoins de production de bidules qui bougent. D'accessoire de luxe pour titre à gros budgets, la capture de mouvement a maintenant accédé au statut d'outil quasi indispensable et ce ne sont pa≤s nos yeux qui vont s'en plaindre !





Avant de pouvoir utiliser un système de motion capture, il faut le calibrer correctement.





Quoi de Neuf

par Blutch et Caféine



Une fois replié, le X505 n'est pas plus épais qu'un gros cahier.





L'écran des S-Serie est parfaitement adapté à la lecture de DVD vidéo.



La Pocket Serie, bien décidée à détrôner l'IPod d'Apple. Tiens, hasard du calendrier, sa sortie coïncide avec l'ouverture du service de musique en ligne Sony, « Connect ».

Nouvelle gamme Sony

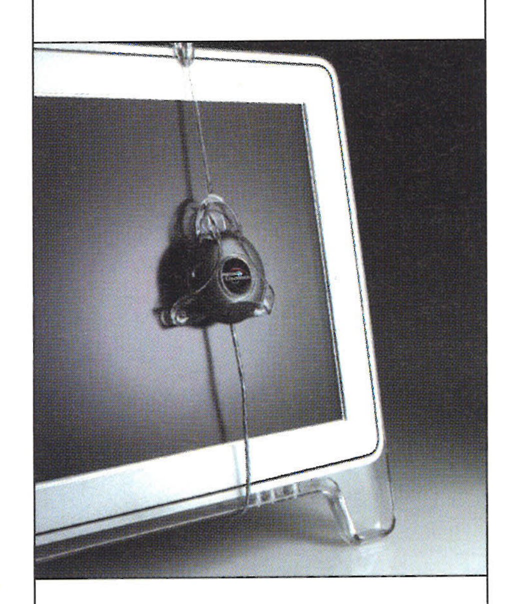
De plus en plus envahissant sur le marché du PC portable, Sony a décidé de renouveler complètement sa gamme VAIO pour le retour de la canicule. Désormais, leurs nouveaux produits seront ouvertement portés sur la communication sans fil. Le premier portable qui fera sensation au pays des frimeurs (et des flambeurs), c'est le X505. Conçu en fibre de carbone, il est extrêmement plat et léger – presque un centimètre d'épaisseur pour à peine plus de huit cents grammes – et devient par conséquent le portable le plus réduit jamais vu sur terre. Pour vous donner un repère concret, sa carte mère est aux dimensions d'un Mini-Disc et son disque dur de 20 Go ne dépasse pas l'épaisseur d'un sopalin plié en quatre. Au niveau des spécifications, il embarque un processeur Pentium M 1 GHz avec 512 Mo de RAM, en plus d'un écran 10.4 pouces XGA TFT. Tout ça est donc plutôt impressionnant compte tenu de la taille de la machine. Le prix devrait également nous laisser pantois, puisqu'il pourrait tourner aux alentours des 3000 euros... Toujours dans le domaine des portables, on aura droit aux nouvelles versions des S-Serie et A-Serie déclinées en 15 et 17 pouces, avec des petits upgrades çà et là, comme l'apparition de la technologie X-Black dédiée à lecture de DVD vidéo pour un affichage encore plus contrasté et précis. Mais Sony compte également s'inviter dans notre salon avec sa RA-Serie.

Plus précisément, le RA104 compte s'imposer comme le home-serveur ultime qui va tout relier dans notre maison. Présenté sous la forme d'une unité centrale au design sexy, son système de branchement reste assez proche d'une tour PC standard. Le but, c'est de pouvoir connecter tous les appareils hi-fi vidéo : téléviseur, caméscope, lecteur DVD, décodeur... Ensuite, il sera possible d'utiliser le RA104 comme magnétoscope numérique, en pilotant tout ça depuis son canapé avec affichage des fonctions du PC sur l'écran de télé, la classe. Si le home-serveur est connecté à un modem ADSL, on pourra même déclencher un enregistrement à distance par internet. Bref, vous voyez le genre d'application qui peut en découler. À l'intérieur de la bête, on trouvera un Pentium 4 à 3,6 GHz, 250 Go de stockage ainsi qu'un giga de RAM à 400 MHz. Derrière, toute la connectique possible et imaginable, avec entrées/sorties vidéo composites et S-Vidéo, USB 2.0, DVI, VGA, sorties audio 5.1 et compagnie. Enfin, Sony s'est décidé à réagir face à l'hégémonie iPod. Dans la Pocket Serie, on aura droit à un lecteur MP3 de la taille d'une télécommande, avec un écran couleur et un système de navigation composé d'une grille de petites touches ultra-sensibles. Sony annonce qu'on pourra écouter et stocker environ 10 000 musiques, pour vingt heures d'autonomie. Outre la navigation, l'écran permettra aussi d'afficher les jaquettes des albums écoutés ou n'importe quel type d'image. À l'heure où nous mettons sous presse, Sony n'a pas encore annoncé de prix exact pour ces appareils du futur, mais tous mes petits doigts s'accordent à dire que ça devrait être assez douloureux. De toute façon, on ne devrait pas attendre très longtemps pour le savoir, puisque la sortie de tous ces beaux joujoux est censée s'échelonner jusqu'à cet hiver, avec les premiers modèles prévus pour cet été.

FABRICANT : SONY
SITE WEB : WWW.VAIO.NET
PRIX: NC



Le R104 ne viendra pas forcément squatter notre installation home cinema, puisqu'on pourra le piloter via le « On Screen Display » sans lever le petit orteil.



ISM IOPS MFP-325

Disponible en 128, 256 (version testée), 512 Mo et 1 Go, ce nouveau lecteur MP3 est le digne successeur de l'excellent i-Bead. Relooké avec goût, son écran OLED ne dispose que de deux couleurs et seize niveaux de gris mais offre un affichage qui enterre l'iBead. On retrouve les grands classiques : lecture MP3, WMA, OGG, tuner FM avec possibilité d'enregistrer ce qu'on écoute, dictaphone, enregistreur (prise line in directement sur la bête). Les écouteurs livrés sont loin d'être mauvais par rapport à ce qui est packagé en général avec ce type de produit. On a même droit à un chargeur USB qui se branche directement sur une prise de courant, si vous êtes loin de tout PC, vu que la bestiole pompe normalement son énergie sur votre machine. Le stick de navigation est pratique, même si l'ergonomie des menus n'est pas fantastique. Le firmware se met à jour super facilement (on formate, on copie un fichier sur le lecteur et on rallume la bête). Livré avec lanière, pochette de transport qui s'accroche à la ceinture, câble jack/jack pour exploiter la prise entrée audio et un CD de driver, on a donc là un produit complet. Parfait ? Non. Déjà, l'USB 1.1 c'est insupportable de lenteur. En 2004, il faut du 2.0, merci. Reste le problème du prix. Pour 100 euros de plus, vous avez un iPod 15 Go. Du coup, on se dit que le IOPS revient cher du mégaoctet…

Fabricant : ISM
Site Web : **www.ism-technologie.com**
Prix : environ 230 euros TTC



ColorVision Spyder

Attention, quoi de neuf spécial graphistes… Le Spyder est en effet un petit boîtier USB destiné à calibrer écrans CRT et LCD. Dans le principe, c'est super simple : on installe le logiciel PhotoCAL (lisez bien les textes à l'installation, la traduction française est tellement pourrie que c'est à mourir de rire), on branche la bestiole, on la pose sur l'écran, le soft lui fait scanner une série de couleurs en fonction des capacités de réglage de votre boîte à image et hop, le tout va générer un profil de couleurs idéal pour votre machine. Simple et efficace, on regrettera surtout le prix du tout, même en version basique. Personnellement je n'ai pas vu beaucoup de différences (voire pas du tout) sur mes réglages avant/après. Mais bon, ça c'est parce que je suis surpuissant quand je règle mon matos. Hein, on va dire ça…

Fabricant : Spyder
Site Web : **www.materiel.net**
Prix : environ 200 euros TTC



PNY Executive Attaché

La mode de la clé USB est redoutable. Les constructeurs en collent partout, même dans les stylos. Celui-ci a le bon goût d'inclure 128 Mo, en USB 2.0. Gros avantage : des transferts super rapides. Vous avez même droit à une loupiote rouge qui clignote lors des accès mémoire. Petit souci, le stylo lui-même est trop gros et trop lourd pour être utilisé avec plaisir, ce qui gâche un peu une idée marrante à la base. Bah, ça fera toujours une idée de cadeau, les fans de clé USB écrivent rarement sur papier de toute façon…

Fabricant : PNY
Site Web : **www.pny.fr**
Prix : environ 70 euros TTC et 100 euros pour la version 256 Mo

DES UTILITAIRES À LA MODE

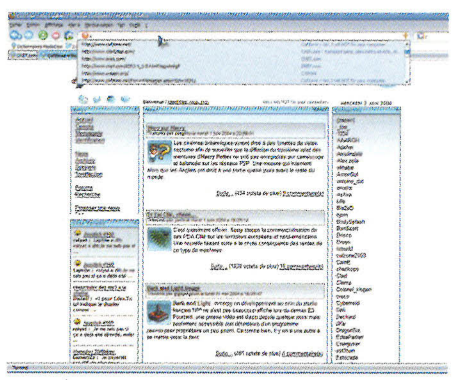
PAR C_WIZ

Les miracles existent. Non, pas ce genre de miracles, je parle du monde merveilleux de l'informatique, peuplé de codeurs acharnés qui nous pondent des merveilles à la sueur de leur front. Je ne parle pas de l'indispensable FireFox ou encore du génialissime BitDefender. Le miracle c'est PearPC, un émulateur faisant tourner MacOS X sur CPU x86. Totalement inutile, donc purement indispensable.

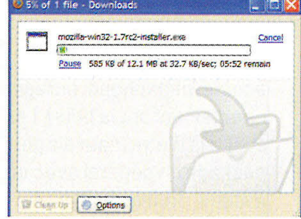
FireFox

L'année dernière je vous parlais de Firebird 0.6, ce brouteur alternatif dérivé de Mozilla. Après un changement de nom pour cause de confusion avec un autre logiciel (ça ne rigole pas non plus dans le monde de l'open source), il nous revient sous la dénomination FireFox. Et que de chemin parcouru, outre une amélioration notable des performances (les menus sont bien plus rapides) et une réduction de la taille du programme, FireFox s'est enrichi de fonctionnalités indispensables. Le gestionnaire de téléchargement est un bon exemple : simple et convivial, il permet de surveiller les différents downloads en cours mais aussi d'accéder en un clic aux fichiers précédemment téléchargés. Faisant ainsi passer les boîtes de dialogue d'Internet Explorer pour une aberration du passé. La gestion des bookmarks a également été revue. Outre l'import automatique des favoris d'IE, on a la possibilité de créer directement des répertoires contenant tous les onglets ouverts. Et l'ouverture de tout un dossier remplacera agréablement les groupes du vieillissant NetCaptor. La barre de recherche dévolue à Google est désormais personnalisable et permet aussi la recherche au sein de la page. Le blocage des pop-up est bien entendu de la partie, et on ne pourra plus se passer de ses onglets que l'on peut maintenant fermer d'un clic de roulette. FireFox mûrit de version en version et devient de plus en plus indispensable. L'essayer, c'est l'adopter.

- VERSION : 0.9
- ÉDITEUR : Mozilla.org
- LICENCE : Freeware
- URL : www.mozilla.org



La saisie assistée des noms de domaine se souvient même des titres des pages.

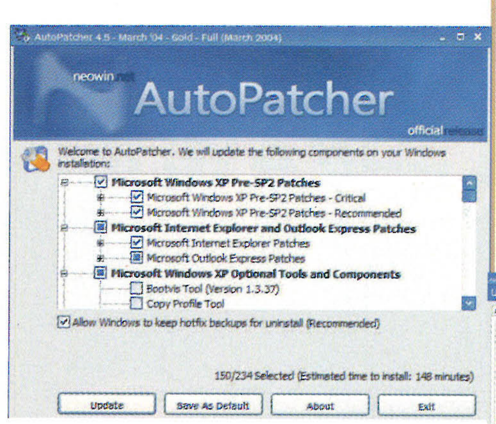


Le gestionnaire de téléchargement permet de reprendre les transferts interrompus.

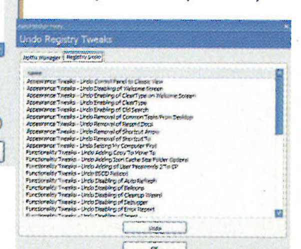
AutoPatcher XP

Réinstaller Windows XP lorsque l'on a un modem a de quoi provoquer un paquet de crises de nerfs. Les mises à jour ajoutées toutes les semaines par Microsoft font que l'on se retrouve forcé de télécharger plusieurs centaines de Mo pour colmater les trous. Et c'est encore pire lorsque l'on a plusieurs machines en réseau. Le site web neowin.net a mis au point une compilation de tous les patchs de Microsoft, disponibles en un seul téléchargement. Les possesseurs de modem exulteront pendant que les possesseurs de lignes rapides saliveront à l'idée de pouvoir patcher leur machine avant de la connecter au net, un moment toujours critique vis-à-vis des virus. L'outil se grave sur un CD et l'interface permet de sélectionner ses mises à jour pour les logiciels comme Windows Media Player ou Outlook Express mais aussi pour le système, DirectX 9.0b inclus. Comble du bonheur, les auteurs ont ajouté un certain nombre de correctifs de la base de registre indispensables. Il facilite tellement les réinstallations qu'il n'y a pas de raison de s'en priver.

- VERSION : 4.5.12
- ÉDITEUR : Neowin.net
- LICENCE : Freeware
- URL : www.autopatcher.com/autopatcherxp.html



En quelques clics, on choisit les patchs à installer...

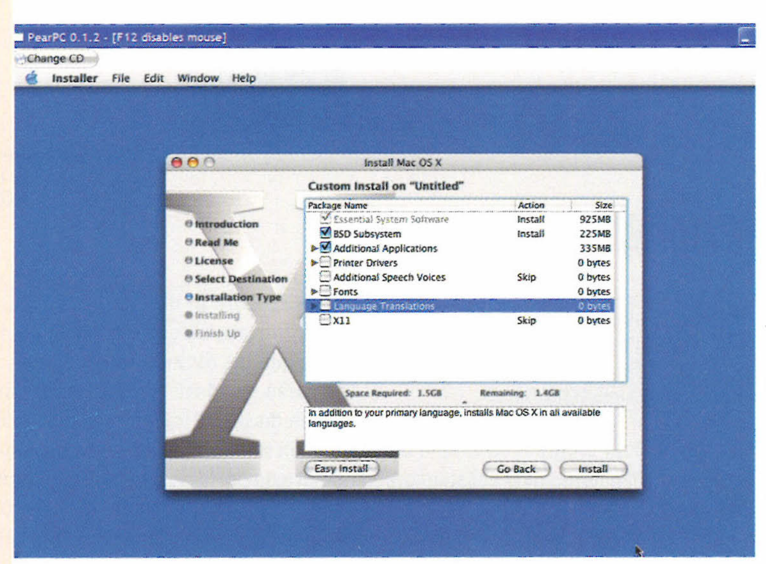


Les tweaks de la base de registre peuvent être supprimés d'un clic.

Pear PC

À la rédac, on est tous plus ou moins atteint d'un amour un peu honteux envers les Mac. Ça se traduit différemment selon les gens, certains compensent au travers d'un iPod en se disant qu'ils ne trahissent pas le PC et moi, tous les mois, je vous sors des palliatifs à MacOS à coups de Docks, de bureaux 3D et autres gestionnaires de fenêtres alternatifs. Sans parler du fait que je vous rabâche les oreilles avec iTunes. Mais ça y est, le monde merveilleux de l'émulation a enfin entendu mes suppliques. Trois ans après l'introduction de MacOS X, le premier émulateur PowerPC faisant tourner l'OS d'Apple vient de voir le jour. C'est le genre de choses auxquelles on ne s'attendait plus, comme un émulateur faisant tourner la version arcade de Virtua Racing (j'ai le droit de rêver). Pourtant le miracle est bien là. Bon, évidemment PearPC n'en est qu'à ses balbutiements et un gros processeur est nécessaire pour pouvoir s'amuser un peu. Le support réseau est cependant déjà inclus et les développeurs travaillent sur une accélération 3D matérielle. Pouvoir jouer avec Exposé, l'équivalent de la combinaison Alt-Tab sous Windows, frôle les limites de l'orgasmique (ndlr : chacun son trip). On se prendra au jeu à découvrir la simplicité et la convivialité de l'OS frappé de la pomme. PearPC est une prouesse technique à laquelle on ne croyait plus qui force le respect. À la vitesse où il tourne il ne remplacera pas un vrai Mac mais il satisfera les curieux et les bidouilleurs de tout poil. Son seul gros défaut, c'est qu'à force de jouer avec, on se dit que ça ferait très design, finalement, un PowerBook sur la table du salon...

- VERSION : 0.2.0
- ÉDITEUR : Sebastian Biallas
- LICENCE : Freeware
- URL : http://pearpc.sourceforge.net



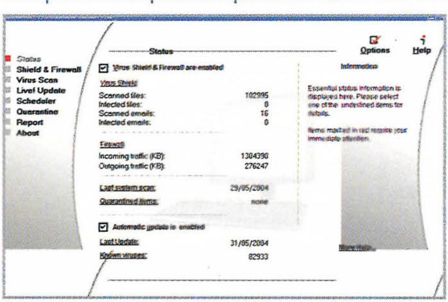
L'installation de l'OS prend juste quatre heures...



Mais quel bonheur de pouvoir jouer avec le vrai Dock et Exposé.

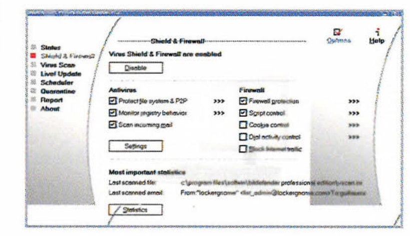
BitDefender

Les virus, c'est bien connu, ça n'arrive qu'aux autres. C'est ce que je me disais aussi avant de me faire infecter sauvagement. Sans parler des sournois qui contournent firewall et antivirus. Rien que ce mois-ci, deux d'entre eux ont pris pour cible les logiciels phare de Symantec. Je pourrais ajouter les milliers de backdoor dans les logiciels les plus courants mais on va me dire que je vire à la parano. Fidèles à notre réputation de grands testeurs, nous avons décidé de faire le tour des anti-virus disponibles, histoire d'en trouver un très efficace, qui n'installe pas de composants qui ne servent à rien et dont on ne peut pas se débarrasser (qui a dit Norton Anti-Spam ?) et qui en plus ne soit pas trop gourmand en RAM. Oui, O.K., on n'y croyait pas non plus avant de tomber sur BitDefender. D'origine roumaine, ce petit bijou n'utilise que 30 Mo de RAM et il a été le seul à se révéler capable de désinfecter totalement nos machines. Inutile de dire qu'on a eu quelques surprises. Sa vitesse de scan est dans la bonne moyenne et contrairement à certains de ses confrères qu'on ne nommera pas, il arrive à supprimer réellement les virus, pas besoin de repasser derrière à la main en mode sans échec. On retrouve tous les classiques du genre, comme la surveillance de la base de registre ou la vérification des mails entrants. Outre l'anti-virus, la version Pro inclut en prime un firewall. On y retrouve des fonctionnalités originales comme surveiller les numéros composés pour les possesseurs de modems ou, plus classique, la gestion des scripts et des cookies. De quoi nous convaincre totalement. Léger, peu contraignant et performant, ce produit nous semble être le meilleur du genre. Le firewall est également très efficace, et il ne lui manque que le filtrage des bannières publicitaires pour être parfait. À tester d'urgence.



L'interface minimaliste résume les activités du logiciel.

- VERSION : 7.2
- ÉDITEUR : Softwin
- LICENCE : Shareware
- URL : www.bitdefender.com/



Le firewall résiste très bien aux attaques les plus courantes, un bijou.



Hardware sensors monitor

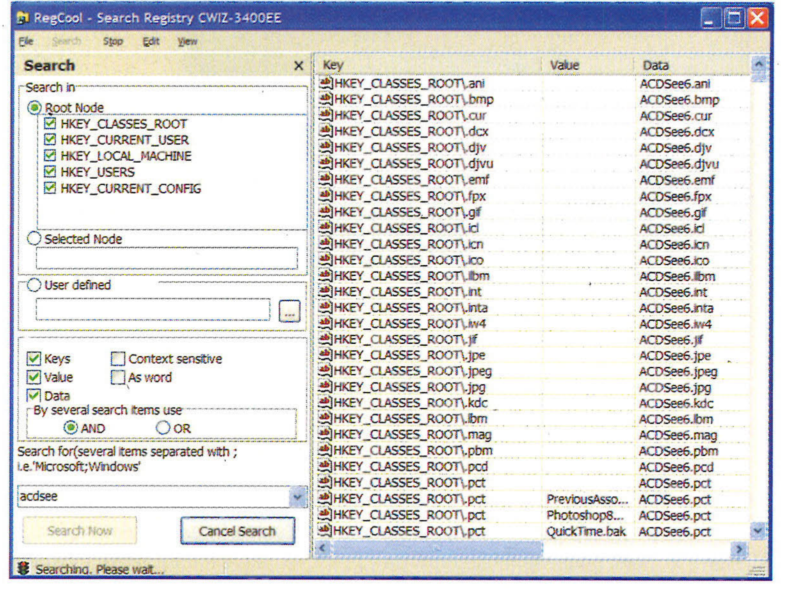
Temperatures					
Mainboard	21.5°C	CPU1	37.1°C	CPU2	36.6°C
HDD Temperatures					
HDD1	49,0°C	HDD2	42,0°C	HDD3	xx.x°C
Cooling fans					
CPU1	4615 rpm	CPU2	4488 rpm	N/A	0 rpm
Voltages					
+12V	+11.71V	+5V	+4.78V	Core	+1.73V
I/O	+3.53V	-12V	-xx.xxV	-5V	-x.xxV
Aux	+x.xxV				
Asus VGA					
Fan speed	4963 rpm	Temperatures GPU	64,0°C	Temperatures Memory	67,0°C
Voltages Core	+1,50V	Voltages AGP	+3,49V		

L'affichage des températures disques devient vite indispensable.

Hmonitor

- VERSION : 4.1.4.2
- ÉDITEUR : Alexander Berezkin
- LICENCE : Shareware
- URL : www.hmonitor.com/

L'arrivée de l'été et des grosses chaleurs a de quoi rendre paranoïaque n'importe quel joueur. Il faut dire que les derniers processeurs et cartes graphiques en date n'arrangent pas grand-chose, en dissipant toujours plus de watts. Hmonitor est un petit programme simple qui résume en un clin d'œil le statut physique de son système, à savoir les températures et les voltages. Il reconnaît la plupart des cartes mère, mais aussi un grand nombre de portables, ce qui est plutôt rare. On appréciera particulièrement l'affichage des températures des disques durs (pour ceux qui les supportent, à savoir la plupart sauf ceux de Western Digital), ceux-ci ayant tendance à tomber comme des mouches durant les canicules. À croire qu'il faudrait distribuer des brumisateurs aussi pour les PC. Autre petit plus, le support des sondes thermiques des cartes graphiques, toujours utile pour ceux qui abusent de l'overclocking. N'oubliez jamais qu'un overclocking n'est efficace que s'il tient plusieurs heures en pleine charge. Compact et convivial, il n'est certes pas gratuit mais la version d'évaluation suffira à ceux qui ne souhaitent que vérifier de temps en temps la bonne marche de leurs machines.



La recherche de clefs peut s'effectuer à un endroit spécifique.

RegCool

Si Microsoft inclut systématiquement l'utilitaire RegEdit avec ses OS pour en éditer la base de registres, l'utilitaire n'a quasiment pas évolué depuis les premiers Windows. Certes, avoir une interface top moumoute pour ce genre d'outils n'est pas forcément ce qu'on recherche en priorité, mais on est geek ou on ne l'est pas. Bien entendu, sur RegCool il n'y a pas que l'interface qui est nouvelle. Ce soft dispose de fonctionnalités avancées de copie, de comparaison de clefs et de sauvegarde. Il permet même d'ouvrir des clefs protégées en édition. L'utilitaire de recherche liste tous les résultats dans une seule fenêtre, ce qui facilite les modifications en série et l'éradication de logiciels peu gentlemen. Fonctionnel et gratuit, il ne révolutionne pas le genre mais apporte un confort indéniable.

- VERSION : 2.490
- ÉDITEUR : Kurt Zimmermann
- LICENCE : Freeware
- URL : http://home.tiscali.de/zdata/regcool_e.htm

Top Utilitaires de la rédac

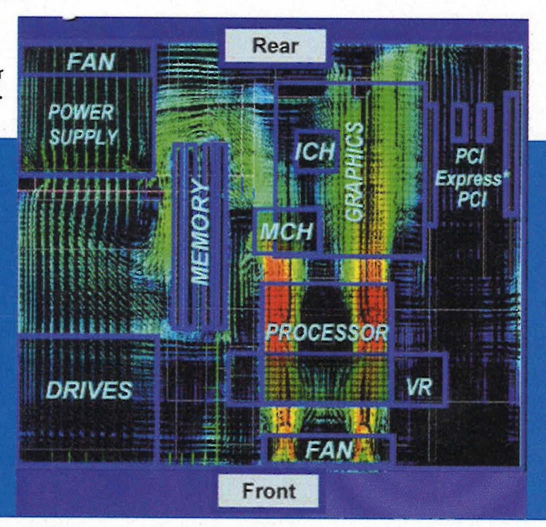
- *Lecteurs vidéo :* BSPlayer 1.0 RC1, Zoom Player Pro 4, WMP 9
- *Lecteurs audio :* Winamp 5.03, WMP 9, iTunes 4.5
- *Mailreaders :* Outlook 2003, Eudora 6.1.1, Mozilla Thunderbird 0.6
- *NewsReader :* 40tude Dialog 2.0.11.1, Gravity 2.5, Xnews 6.08
- *Pagers Internet :* Miranda 0.3.3.1, Trillian 2.0.12 Pro, MSN 6.2
- *Anti lourds :* Spy Sweeper, SpamPal 1.52b2, POPFile 0.20.1, AdAware 6
- *Downloaders :* FlashGet 1.60
- *Customisation :* Desktop Sidebar 1.04.67, StyleXP 2.0, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- *Clients FTP :* FlashFXP 3.0, FileZilla 2.2.6, SmartFTP 1.0.981, UltraFXP 1.07
- *Browsers Web :* Netcaptor 7.5.0, Mozilla Firebird 0.8, Avant Browser 9.02
- *Browsers d'images :* ACDsee 6.03, XnView 1.70
- *Tweakers :* X-Setup Pro 6.6, Startup Control Panel 2.7, Customizer XP 1.8.5

La jalousie c'est moche

Lors du CeBIT en mars dernier, on s'inquiétait de l'absence de cartes mère pour Athlon 64 supportant le PCI Express. Le Salon taïwanais Computex a corrigé le tir puisque VIA, SiS et nVidia présentaient leurs nouveaux chipsets supportant la norme, à savoir le KT890, le SiS 756 et le CK8-04. Copie conforme du chipset déjà disponible pour Pentium 4, la puce de VIA permet de concevoir des cartes mère incluant à la fois un port AGP ainsi qu'un port PCI Express 16x pour les cartes graphiques. Les premières cartes mère supportant le PCI Express pour Athlon 64 devraient être disponibles à la rentrée.

Les tumultes du BTX

En mars dernier, Intel avait présenté un nouveau format de cartes mère, le BTX. Cette spécification a pour but de changer l'implémentation des composants sur les cartes afin d'améliorer le refroidissement à l'intérieur des machines. Modification principale, le positionnement du processeur sur le bord des cartes mère pour pallier leurs besoins en air frais. Cette norme avait été accueillie par l'industrie avec quelques réserves, en grande partie parce que la spécification ne prend pas en compte les stations bi-processeur. Un autre problème se pose avec les Athlon 64, vous commencez à le savoir, les nouvelles puces d'AMD intègrent leur propre contrôleur mémoire. Créer une carte mère BTX devient problématique à cause de l'éloignement entre processeur et slots RAM. Tout cela risque de ralentir encore un peu plus l'adoption de ce nouveau « standard », considéré par beaucoup comme un format de niche.



Le design BTX éloigne le processeur des slots mémoire.

Édito

Ça y est, l'été est arrivé avec son temps radieux, ses plages peuplées et ses plantages de PC qui chauffent trop. Histoire que vous ne vous ennuyiez pas trop, je vous ai concocté une rubrique Matos aux petits oignons, avec une belle palanquée de tests.

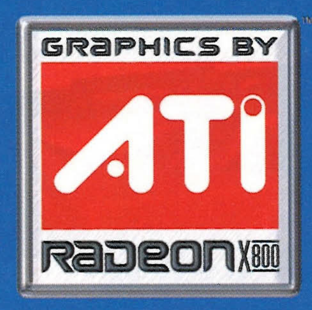
Et n'oubliez pas de sortir pour parfaire votre bronzage, on n'a toujours pas inventé l'écran à UV. Quoique, quand j'y pense, ça serait surpuissant...

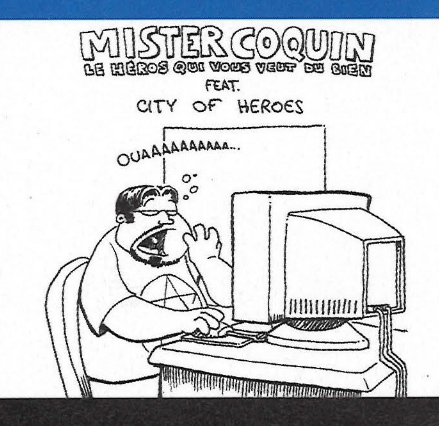
c_wiz

L'été sera chaud

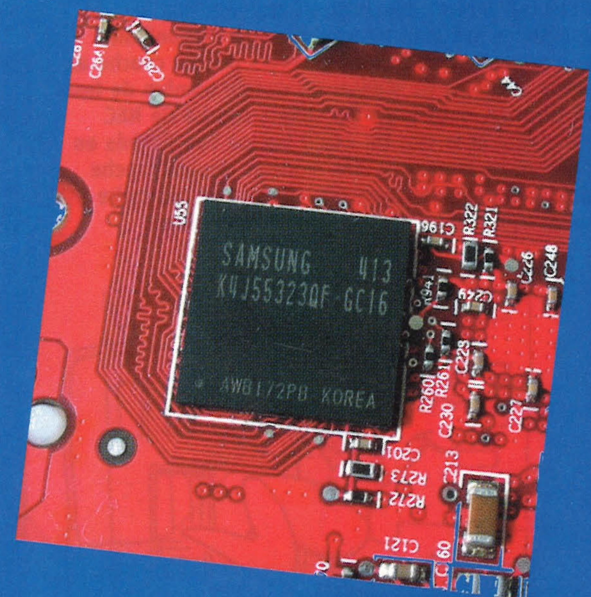
Si réduire la finesse de gravure d'un processeur doit en théorie réduire sa dissipation thermique, Intel s'est aperçu que le passage à la pratique n'est pas forcément aisé. Le fondeur américain s'est retrouvé avec le lancement du Prescott en 0.09 micron dans une situation qu'il n'avait pas rencontrée depuis le lancement douloureux du Pentium 3 à 1,13 GHz. Un problème que le socket 775 n'a pas réellement résolu. En attendant une révision du core qui réduirait la dissipation thermique, tout le monde se mobilise pour offrir des systèmes de refroidissement capables de tenir la charge. Il faut dire que les premiers modèles présentés lors du CeBIT avaient de quoi faire frémir vu leurs tailles imposantes. ASUS, nouveau venu dans le monde du refroidissement, va jusqu'à proposer une énorme turbine ! Ils n'ont peur de rien. Thermalright, créateur des très performants SP94, a décidé d'étendre ses modèles précédents pour qu'ils acceptent des ventilateurs de 12 cm. En contrepartie, la marque abandonne le cuivre au profit de l'aluminium, beaucoup plus léger. Intel n'est pas en reste avec un design particulièrement original ressemblant à une vis sans fin. Une métaphore sur les problèmes du Prescott ?

Carton rouge





Parfois les vieux réflexes reprennent le dessus. Chez ATI, on commence à les cumuler : après avoir accusé nVidia de tricher sur son filtrage trilinéaire, c'est le Canadien qui s'est fait prendre en flagrant délit d'arnaque. ATI a en effet implémenté un algorithme « adaptatif » censé détecter le niveau de filtrage idéal à appliquer automatiquement sur les textures, afin de booster les performances. Là où ça fait mal, c'est que l'optimisation ne fait que détecter les tests qui sont censés vérifier le bon fonctionnement du filtrage, optimisant la vitesse dans tous les autres cas. Une boulette qui fait tache et explique un peu les excellentes performances des cartes du pays des caribous lorsque l'on active le filtrage anisotropique. Et comme ils ne font décidément rien à moitié, on commence à voir débarquer des Radeon 9800 Pro équipées d'un contrôleur mémoire 128 bits au lieu de 256. Fatalement les performances chutent en flèche et seule une mention « 128 bits » sur la boîte permet de différencier les cartes. Pour ceux qui ont un doute, on peut les différencier facilement à la forme des puces mémoire : la version 128 bits est équipée de puces rectangulaires. Ce n'est pas la première fois que le Canadien introduit des versions bridées de ses cartes les plus populaires en utilisant des dénominations trompeuses. Un mauvais point tant certains sites de vente en ligne se gardent bien de reporter cette « précision » sur leurs fiches produits.



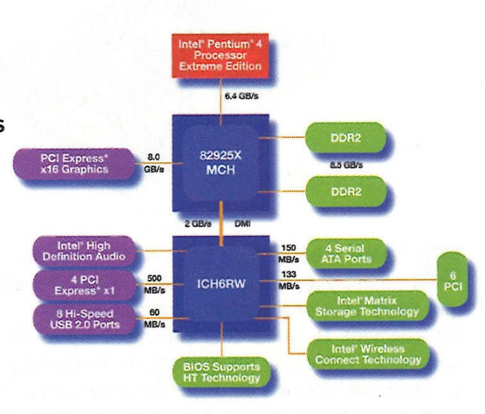
Seules les cartes équipées de puces mémoire carrées (type BGA) sont réellement des 9800 Pro.

Mauvaises Vibrations

L'annonce de l'USB sans fil a fait des jaloux. Alors du côté du Firewire on ne veut pas être en reste, sans pour autant cloner ce qui se fait déjà. La prochaine norme Firewire inclura un protocole permettant de faire fonctionner les périphériques en utilisant les réseaux sans fil 802.15.3, la norme qui prendra le relais de la 802.11 déjà présente dans tous les périphériques WiFi. L'approche est intéressante et évitera que l'on se retrouve avec des tas de normes sans fil différentes qui cohabiteront autour des PC. Ce n'est pas que je n'aie pas confiance en les capacités des ingénieurs, mais quand je vois que même mon téléphone portable interfère avec ma souris Logitech MX700, j'ai comme un doute.

Ruses de sioux

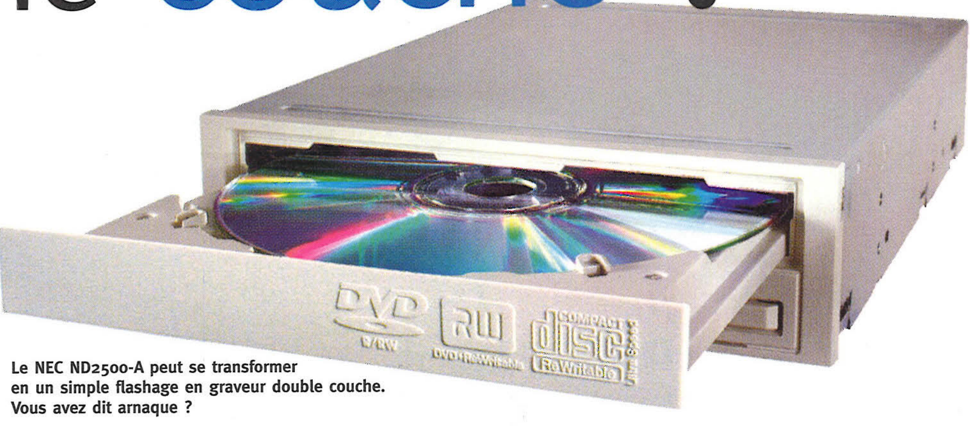
Les nouveaux chipsets i915 et i925 d'Intel supportent au choix le bus AGP ou le PCI Express 16X pour les cartes graphiques. Mais contrairement aux chipsets de VIA, les puces américaines ne permettaient pas directement de placer les deux slots sur une même carte. Un défi qu'ont fatalement voulu relever certains constructeurs de cartes mère comme Gigabyte et ECS. L'astuce consiste à relier le port AGP au bus PCI. Conséquence, la bande passante du port AGP s'en trouve diminuée et fatalement les performances aussi. La dégradation dans les jeux DirectX 9 serait selon les dires de Gigabyte négligeable, de l'ordre de 5 %. Les jeux les plus anciens qui utilisaient énormément le bus AGP pour faire transiter les textures sont les plus pénalisées, à hauteur de 20 %. Si l'idée d'offrir des possibilités d'évolution est intéressante, la réalisation risque de frustrer plus d'un joueur, surtout lorsque l'on sait que les chipsets de VIA proposeront les mêmes possibilités sans restrictions.



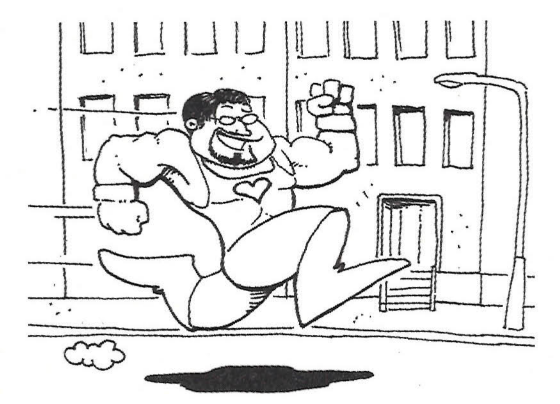
L'élitiste i925X d'Intel n'est censé supporter que le format PCI Express.

On en remet une couche ?

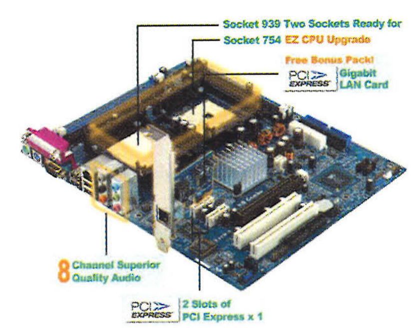
La présentation du format de double couche DVD+R9 par Pioneer avait laissé perplexe beaucoup de monde. En effet, la démonstration était réalisée sur un graveur simple couche dont le Bios avait été modifié. Une information que le constructeur avait rapidement démentie en assurant que le graveur utilisé était un prototype. La disponibilité des premiers modèles de graveurs double couche au Japon a permis de réaliser un certain nombre de tests et surprise, deux graveurs simple couche (le NEC ND2500-A et le Lite On 812S) ont pu être flashés en utilisant les firmwares des modèles double couche des constructeurs respectifs. On va finir par croire qu'on nous prend vraiment pour des truffes...



Le NEC ND2500-A peut se transformer en un simple flashage en graveur double couche. Vous avez dit arnaque ?



Tout en douceur



Si AMD a bel et bien lancé sa plate-forme socket 939, beaucoup seront déçus d'apprendre que seuls trois processeurs sont disponibles actuellement, le moins cher culminant à plus de 400 euros. Asrock, la marque entrée de gamme d'Asus, propose une solution de mises à jour originale avec une carte mère disposant à la fois d'un socket 754 et d'un socket 939. Et histoire qu'il n'y ait pas de jaloux, la marque prépare la même chose côté Intel avec une carte disposant de sockets 478 et 775. Comme c'est le cas *pour la plupart des cartes du constructeur, elles utilisent* des chipsets SiS. Des solutions de transition originales pour ceux qui ont du mal à se décider.

Cahiers de vacances

L'arrivée des premiers Pentium 4 sur socket 775 ne signifie pas qu'Intel va chômer durant l'été. Les nouveautés prévues sont nombreuses, à commencer par une révision du core Prescott, qui est censé diminuer la dissipation thermique des processeurs. Autre amélioration, la gestion du « NX bit ». Cette technologie déjà intégrée aux Athlon 64 permettra via le Service Pack 2 de Windows XP d'empêcher de fonctionner un grand nombre de virus. Malheureusement cette révision baptisée *E0 ne sera disponible qu'à la rentrée.* Le 1er août sera à marquer d'une pierre blanche : ce sera la sortie du premier Pentium 4 utilisant la technologie « EM64T », le clone d'Intel du jeu d'instructions 64 bits créé par AMD. La bonne nouvelle concerne le prix de ces processeurs 64 bits : ils seront alignés sur ceux des autres Pentium 4. Ça fait toujours plaisir, reste à comparer les performances des deux architectures... Réponse dans le prochain numéro. Dernière bonne nouvelle, une baisse de prix des Pentium 4 est prévue pour le 22 août. Vous commencez à en avoir l'habitude, elle concerne les modèles les plus hauts de *gamme dont les prix descendent tous d'un* cran. Il n'est peut-être pas trop tard pour vous faire rembourser vos vacances...



AMD Athlon 64 Socket 939 et Intel Pentium 4 Socket 775

De nouveaux joueurs sur le terrain

Pour mieux fêter la dissipation thermique de leurs toutes dernières puces, les deux ténors auront attendu l'été pour lancer leurs plates-formes. Nouveaux sockets, nouveaux processeurs et nouvelles technologies débarquent d'un coup, d'un seul. Chez Intel, le couple PCI Express et DDR–II suffira-t-il à rattraper les excellentes performances des plates-formes d'AMD dans les jeux ?

C_Wiz



CPU-Z

Processor			
Name	AMD Athlon 64 3800+		
Code Name	NewCastle	Brand ID	1
Package	Socket 939		
Technology	0.13 µ	Voltage	1.696 v
Specification	AMD Athlon(tm) 64 Processor 3800+		
Family	F	Model	F
Stepping	0		
Ext. Family	F	Ext. Model	F
Revision	DH7-CG		
Instructions	MMX (+), 3DNow! (+), SSE, SSE2, x86-64		
Clocks		Cache	
Core Speed	2640.2 MHz	L1 Data	64 KBytes
Multiplier	x 12.0	L1 Code	64 KBytes
HTT	220.0 MHz	Level 2	512 KBytes
Processor Selection	CPU #1	APIC ID	0
3450702472		Version 1.22a	

La carte mère Intel ne permettant pas le moindre overclocking, je me suis attardé sur le 3800+. Avec un bus poussé à 220 MHz, ses performances dépassent celles de l'Athlon FX-53.

Généralement les lancements de plates-formes ont lieu à la mi-mars, alignés sur le Salon allemand du CeBIT. Intel a cumulé les retards et ce n'est que le 21 juin, jour de l'été, que le géant du processeur a annoncé ses nouveautés. Des retards qui ont réjoui AMD qui en a profité pour retarder la sortie de son nouveau socket, pourtant prêt depuis plus de trois mois, histoire de disposer de stocks de processeurs plus importants lors du lancement. Mais du côté de la famille Pentium on ne lance pas qu'un simple socket.

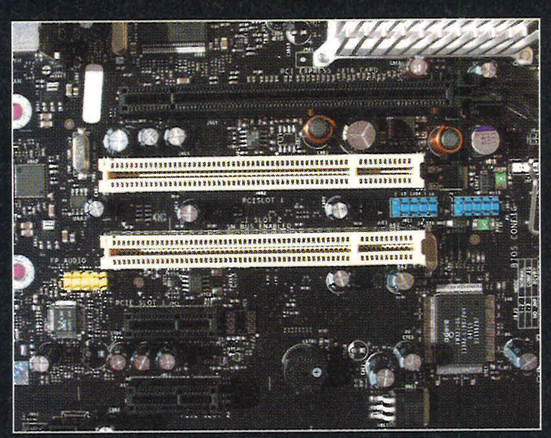
Deux chips et ?

Intel profite de l'occasion pour introduire les remplaçants des vieillissants i865 et i875. Une nouvelle fois, on retrouve deux déclinaisons : l'i915 pour l'entrée de gamme et l'i925X qui dispose d'une optimisation mémoire additionnelle, un peu à l'image du PAT sur les i875. L'i925X est avant tout un chipset élitiste. Contrairement à son petit frère il ne supporte que la mémoire DDR-II et ajoute l'inutile (pour nous) support de la mémoire à correction d'erreurs (ECC). Les grandes nouveautés se situent au niveau des fonctionnalités proposées par ces chipsets puisque l'on retrouve pour la première fois sur une carte mère des ports PCI Express. D'autres petites nouveautés méritent également qu'on s'y attarde comme l'arrivée du Native Command Queuing (déjà disponible sur les nForce 3 250) ou des contrôleurs audio « HD ». Chez AMD, deux chipsets sont également disponibles pour le socket 939 mais ils ne sont pas vraiment nouveaux. nVidia propose de son côté le nForce 3 Ultra qui n'est ni plus ni moins qu'un nForce 3 250 et VIA son K8T800 Pro. Il faudra attendre la rentrée pour voir débarquer des cartes mère gérant le PCI Express.



Le premier socket qui couine

Avec le socket 775, Intel a décidé de chambouler nos habitudes en produisant des processeurs plats, les broches étant désormais situées sur le support de la carte mère. Bon, d'un côté ça sera plus pratique pour se faire des porte-clefs, mais les avantages s'arrêtent là. Non, ça ne fait pas beaucoup. Les constructeurs de cartes mère sont furieux car ces nouveaux « sockets » sont extrêmement fragiles et supportent mal les changements de processeurs. Une situation qui risque d'être cauchemardesque pour les services après-vente auxquels je tiens à apporter d'avance tout mon soutien moral. Bon courage les gars. En attendant, certains fabricants ont décidé de prendre des mesures draconiennes en ne garantissant que la première insertion de processeur. Et croyez-moi, il va falloir faire attention ! Montages et démontages doivent désormais impérativement se faire à plat et la fermeture du socket est déconseillée aux cardiaques : on entend le joli crissement des broches qui se plient pour faire contact avec le processeur. Délicieux. Le socket 939 de son côté ne défraye pas la chronique puisqu'il ressemble comme deux gouttes d'eau au 940 qui équipait jusque-là les Athlon FX. N'espérez cependant pas introduire un processeur 939 dans un socket 940, même pour rire,

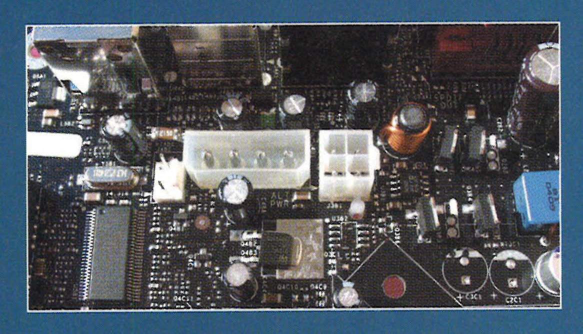


Le port PCI Express 16x ressemble à s'y méprendre à un port AGP.

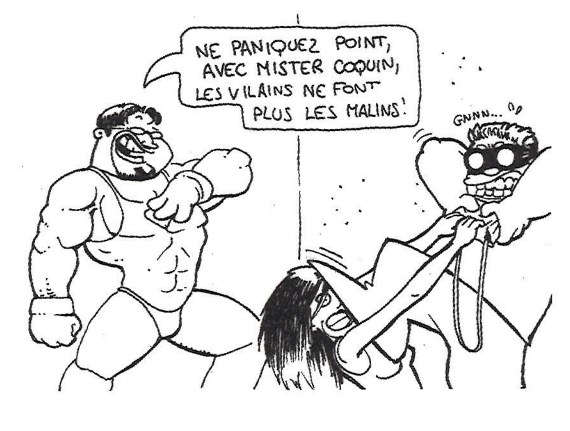
PCI Express vs. AGP

Aujourd'hui le bus AGP tire sa révérence au profit du sémillant PCI Express 16x. Offrant une bande passante bien plus élevée, des transferts bi-directionnels et surtout des possibilités de communication avancées entre les ports, cette norme a tout pour s'imposer. Pour ceux qui connaissaient l'utilisation modeste qui était faite du bus AGP jusqu'alors il n'y avait aucune raison de penser qu'une amélioration des performances dans les jeux était à attendre. Ça tombe bien, il n'y en a pas, on a même droit à une petite baisse dans certains tests comme le 3D Mark 2001. Typiquement, les applications DirectX 8 qui utilisent énormément l'AGP Texturing souffrent du changement. C'est très certainement la faute des pilotes non optimisés, on attendra donc des cartes mère et des drivers un peu plus matures pour se faire une idée définitive.

Le nouveau système de fixation des Pentium 4 est une réussite, pas besoin de tournevis, il suffit d'appuyer pour le fixer et de tourner les molettes pour le dégager.



Afin de conserver la compatibilité avec les alimentations classiques, il est nécessaire de brancher un connecteur molex sur la carte mère.



La dissipation thermique des 3800+ et du P4 3,6 GHz est du même niveau, autour de 55° C. De gros progrès ont été effectués depuis le Prescott sur socket 478.

les détrompeurs ont été changés de place. L'intérêt principal de ce changement de socket est bien entendu d'offrir le dual DDR à toute la gamme Athlon 64.

Règle de trois

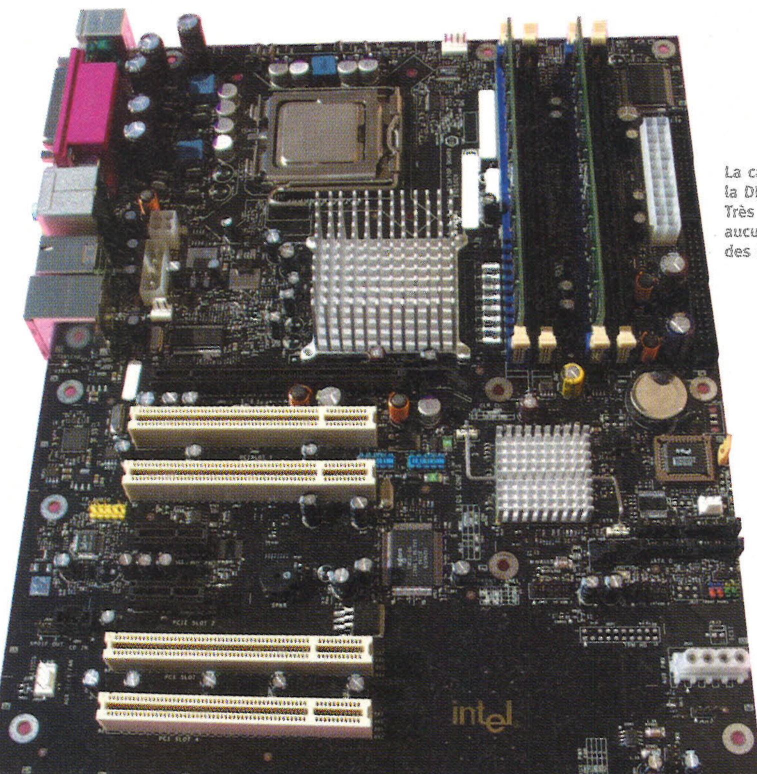
Côté stratégie, nos deux compères se marquent à la culotte en réintroduisant chacun un processeur haut de gamme et hors de prix, avec d'un côté le Pentium 4 3,4EE et de l'autre l'Athlon FX-53. Deux processeurs que l'on connaît déjà et qui sont identiques à leurs versions précédentes, le Pentium 4 EE utilisant toujours un core Northwood. Le P4 EE Prescott ne fera son apparition qu'en fin d'année, avec pour nouveauté 2 Mo de cache de niveau 2, là où son jeune ancêtre dispose de 2 Mo de cache de niveau 3. Côté processeurs disponibles pour le commun des mortels, ils sont au nombre de cinq chez Intel, allant de 2,8 à 3,6 GHz. Et cette fois-ci pas de mauvaise surprise puisqu'Intel nous a distribué un processeur à cette fréquence. On se rappelle du lancement en mars des Prescott à 3,4 GHz... que l'on cherche encore dans les magasins.

Oh oh oh...

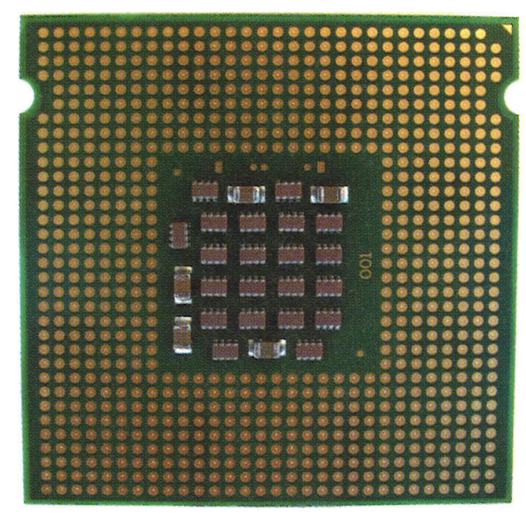
En multipliant ses processeurs, le géant vert a décidé d'embrouiller l'esprit de ses clients potentiels. De nouveaux modèles équipés de seulement 512 Ko de cache sont venus gonfler la gamme, précédemment uniquement pourvue de modèles avec 1 Mo. En contrepartie, ils étaient cadencés plus rapidement que leur prédécesseur à « rating » égal. Oui, même moi je m'y perds. Tout cela nous amène au socket 939, dont la grande nouveauté est l'apport du dual DDR qui pour la première fois ne nécessite plus de mémoire « buffered ». Ça tombe plutôt bien puisqu'elle était rare, chère et peu overclockable. Tous les Athlon 64 utilisent désormais ce nouveau contrôleur qui faisait l'apanage des Athlon FX jusque-là. En contrepartie, les Athlon 64 classiques voient leur cache bridé à 512 Ko. Voilà qui devrait éclaircir un peu les choses. J'en vois déjà certains qui s'inquiètent de la diminution de la taille du cache. Rassurez-vous, si le rôle du cache est primordial pour un processeur utilisant de longs pipelines comme le Pentium 4, l'Athlon 64 supporte assez bien le bridage comme l'avait montré l'étonnant 3000+. Mieux, le contrôleur mémoire fait merveille, l'Athlon 64 3500+ dépasse quasi systématiquement dans les tests l'ancien 3400+ sur socket 754, particulièrement dans le domaine qui nous intéresse : les jeux.

David mange Goliath

Côté performances, il n'y a pas de surprises. Les Athlon 64 s'en tirent toujours mieux que les Pentium dans les jeux, le passage au dual DDR donne même des ailes aux nouveaux venus avec un 3500+ qui vient parfois taquiner le 3700+ de la génération précédente. Le test CPU de 3D Mark est un bon indicatif des performances pour les jeux purement



La carte mère i925x gérant la DDRII fournie par Intel. Très stable, elle ne permet aucune fioriture au niveau des réglages.



L'arrière des Prescott est totalement plat. Les petits points que l'on voit sur la photo correspondent aux contacts réalisés par le socket.

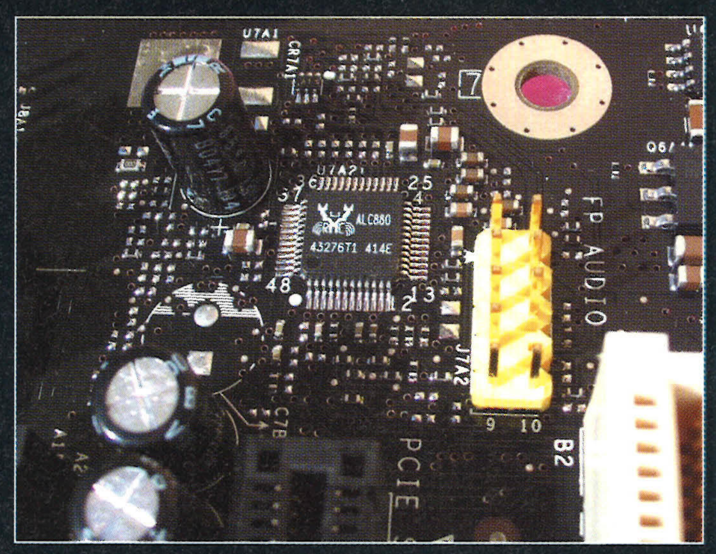
Le lièvre et la tortue

Processeur	Test bande passante mémoire Sandra	Efficacité du contrôleur en %
nForce 3 250 Ultra	5972	93
Intel i925	4496	52
Intel i875	4846	76

Dès les premières annonces du support de la mémoire DDRII sur les nouveaux chipsets d'Intel, AMD avait informé que la migration leur semblait trop hâtive. L'autre Américain est en effet dans une situation délicate puisque l'intégration du contrôleur mémoire au sein du processeur limite les possibilités de mises à jour. Dans la pratique c'est bien AMD qui avait raison, on s'en doutait, puisque la mémoire DDRII n'apporte pour l'instant aucun gain de performances malgré sa fréquence de fonctionnement plus haute. La faute aux timings mémoire beaucoup plus élevés qui ralentissent les transferts. Il faudra attendre des fréquences de 667 et 800 MHz pour voir un gain de performances tangible. La stratégie d'AMD est pour l'instant la bonne, les premiers Athlon 64 supportant la mémoire DDRII n'apparaîtront que l'année prochaine, avec la disponibilité en volume de la mémoire cadencée à 667 MHz.

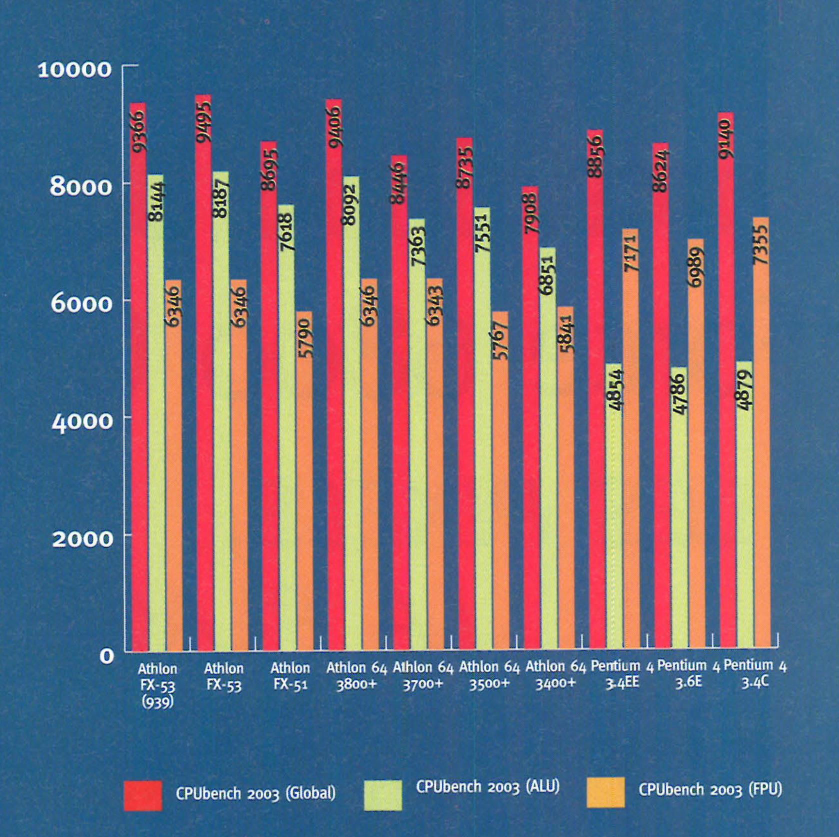
HD Audio, la fin des codecs qui couinent ?

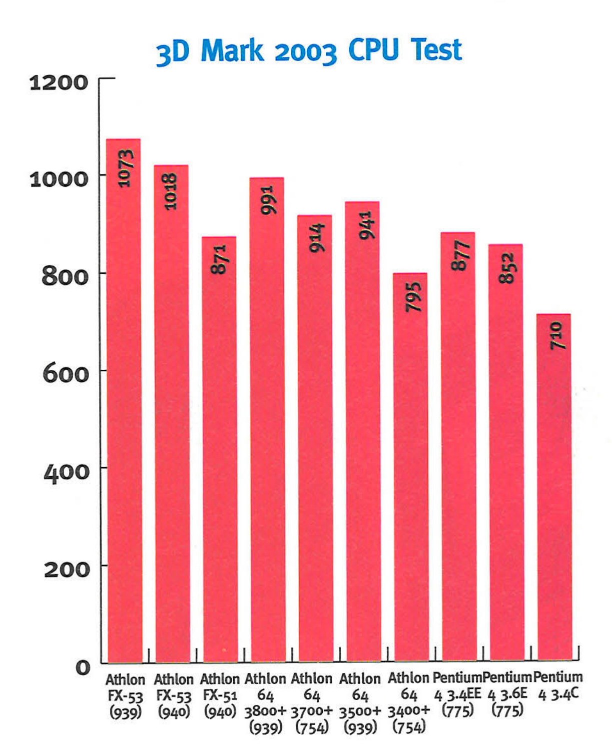
Vous commencez à le savoir, je ne suis pas un grand fan des codecs audio intégrés aux cartes mère. Peut-être est-ce à cause du fait qu'ils aiment me planter au nez systématiquement en pleine partie de Colin McRae 04, ou parce que le son qu'ils produisent est bourré de parasites. Avec l'HD Audio, Intel veut mettre fin aux codecs AC'97. La bonne nouvelle est que ce standard apporte un tas de nouveautés comme le support du son 24 bits/192 kHz sur huit canaux en simultané, la multiplication par quatre de la bande passante disponible et surtout, la possibilité de traiter différents flux parallèlement. Autre point primordial, la préparation d'une API Dolby qui permettra aux développeurs d'implémenter le support du Dolby Pro Logic 2x et du Dolby Digital dans leurs jeux. Dernière excellente chose (si elle se confirme), l'utilisation d'un pilote unifié développé par Microsoft et non par les créateurs de chips. Ça reste pour l'instant théorique puisque le pilote fourni sur notre carte de test était fait par... Realtek. Le problème est que si la norme propose effectivement des avancées énormes, les puces restent développées par des tiers comme Cmedia ou Realtek. Et le chip AC880 présent sur notre carte Intel a hérité des problèmes de ses petits frères, à savoir un souffle persistant et une bande passante resserrée sur les prises jack.
On attendra la réplique d'autres constructeurs avant de se prononcer, comme par exemple VIA, très en forme côté son et surtout nVidia qui fera renaître son APU audio sur ses prochains chipsets Athlon 64.



Le HD audio vu par Realtek. Si les specs sont « HD », la qualité laisse toujours à désirer...

CPU Bench 2003





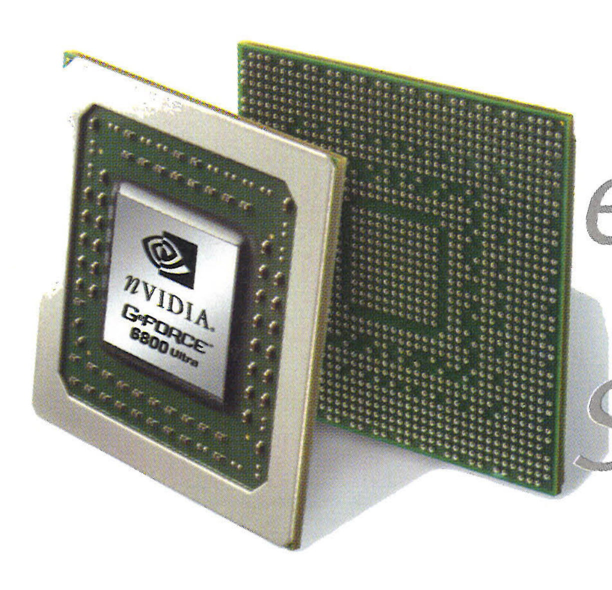


PC Mark 2004



limités par le processeur comme Need For Speed Underground. Les Athlon 64 dominent sans partage et même le Pentium 3,4EE ne parvient pas à suivre. Ce genre de performances a malheureusement un prix puisque les beautés d'AMD sont attendues à des tarifs respectifs de 500, 700 et 800 euros.
Le lancement de processeurs moins rapides sur le socket 939 serait bienvenu, car les acheteurs se trouvent pour l'instant face à un choix impossible avec d'un côté une plate-forme idéale mais dont les processeurs sont hors de prix et de l'autre un socket dont les possibilités de mises à jour seront limitées.
Chez Intel, le choix est encore plus complexe.
Ce coup-ci, ce n'est pas la faute aux prix. Certes le 3,6E sera disponible à plus de 600 euros, mais Intel ne fait pas l'erreur d'AMD en proposant des modèles à partir de 2,8 GHz avec des prix alignés sur l'offre existante. Côté RAM, c'est moins sexy en revanche. La mémoire DDRII ne présente pour l'instant aucun gain de performances. Pire, elle est introuvable donc hors de prix. Une situation qui ne s'arrangera pas avant la fin de l'année. En attendant que l'on puisse mettre la main sur une carte mère i915 supportant de la mémoire DDR, il semble sage d'attendre, d'autant plus que la sortie des Pentium 4 64 bits est prévue au premier août. Pour ceux qui ne peuvent pas attendre, le P4C offre toujours le meilleur rapport qualité/prix chez Intel, comme quoi les solutions qui ont un peu de bouteille ne sont pas forcément mauvaises.





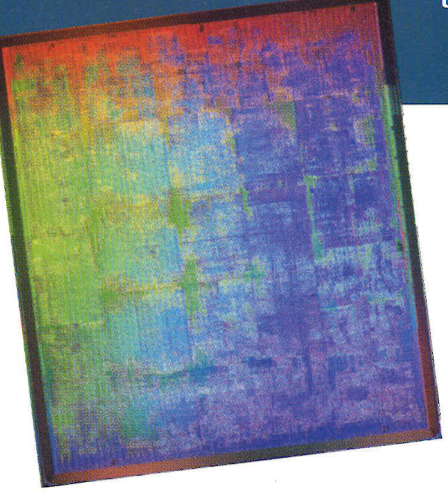
GeForce 6800 Ultra et GeForce 6800 GT

Sous les pixels, la plage

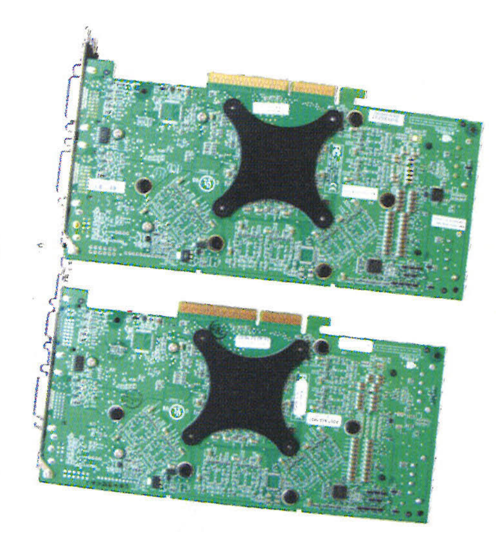
Le lancement en mai dernier des GeForce 6800 était précipité. Cartes non finalisées et drivers bêta ont quelque peu faussé les comparaisons que l'on pouvait faire avec les nouvelles X800 d'ATI. Au moment où les cartes commencent juste à être disponibles en magasin, il est temps de revenir sur l'architecture et les performances des nouvelles nVidia.

C_Wiz

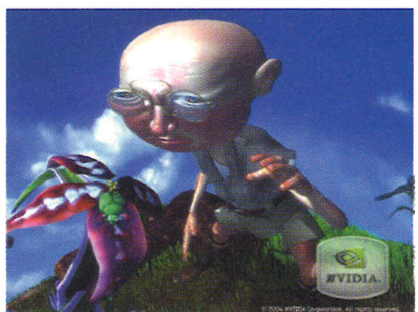




222 millions de transistors sur une puce, ça impressionne.



Les deux déclinaisons du 6800 sont strictement identiques vues de dos.



Mesdames, nVidia pense aussi à vous dans ses démos techniques. Comment ça ce n'est pas exactement Brad Pitt ?

Après avoir dominé pendant plus de cinq générations le monde de la carte graphique avec les gammes TNT et GeForce, nVidia a connu son premier faux pas avec le NV30, plus connu sous le nom de GeForce 5800. L'architecture était totalement inadaptée aux jeux DirectX 9. Le lancement du FX 5900 a réussi à corriger le tir sans pour autant résoudre tous les problèmes, si bien que l'Américain a dû se résoudre à remplacer, grâce à ses drivers, les shaders (les programmes qui génèrent certains effets graphiques sous DirectX 9) des applications les plus populaires par des versions optimisées pour sa puce. Ces changements à la volée ont causé nombre de polémiques tant nVidia, tel Maurice, a poussé le bouchon un peu trop loin. Certaines optimisations sous 3D Mark ont laissé perplexes plus d'un utilisateur et beaucoup ont préféré se tourner vers la puissance brute qu'offraient les cartes d'ATI.

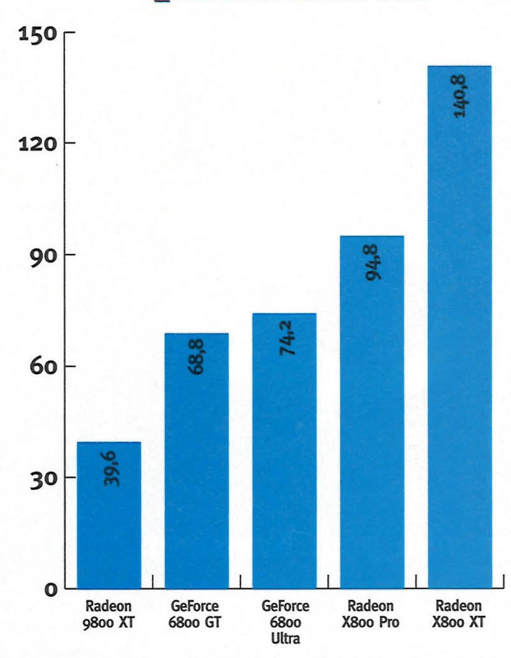
L'origine du problème

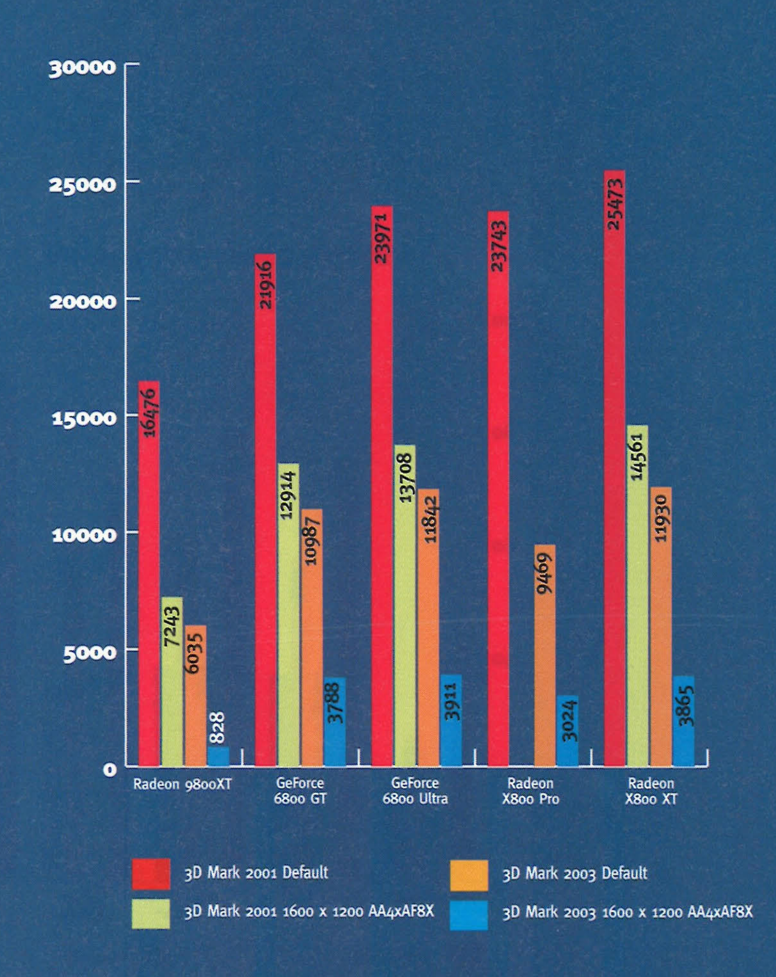


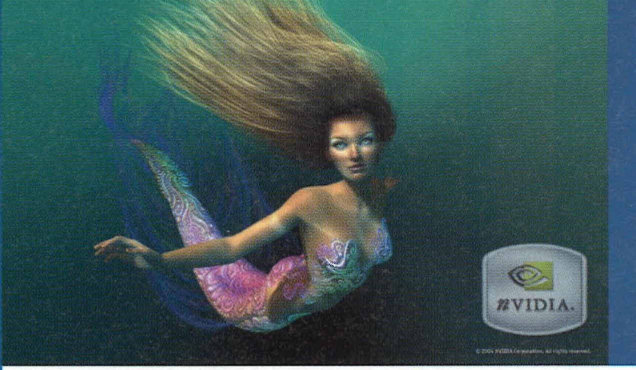
Lorsque l'on essaye de trouver une cause à ce qui n'a pas fonctionné avec la génération FX, beaucoup insistent sur le fiasco de la précision des unités de calcul. Pour rappel, nVidia a implémenté sur ses cartes une précision de 32 bits, là où ATI s'est contenté de 24. La faute sur ce point incombe à Microsoft qui avait dans les premières spécifications de DirectX 9 défini la norme à 32 bits, pour revenir par la suite à un étonnant « 24 ou plus » lors de la sortie des Radeon 9700. Faut-il le rappeler, ATI était partenaire de l'élaboration de DirectX 9, alors même que nVidia était en délicatesse à l'époque avec la firme aux écrans bleus à

Les joies de la non-optimisation

Le mois dernier j'avais introduit un tout nouveau bench fait maison afin de stresser les nouvelles cartes d'ATI sur l'utilisation de code Pixel Shader complexe. Pour ce faire, j'ai écrit une petite application utilisant sept lumières dynamiques dont les effets d'éclairage étaient calculés en HDR (High Dynamic Range), un mode de rendu destiné à offrir le plus de nuances possibles au niveau des effets de réflexion. Certains jeux comme Half-Life 2 permettront ce genre d'affichage évolué. Le résultat du test peut surprendre, puisque les performances des cartes nVidia sont loin d'être au niveau. Accrochez-vous, on va rentrer dans la partie technique. Jusqu'ici, les jeux et benckmarks utilisaient des shaders écrits à la main en assembleur et optimisés pour chacune des cartes. Avec la nouvelle vague de jeux récents comme Far Cry, ce n'est plus le cas : ils mettent à profit la compilation dynamique. Cette technique consiste à compiler au dernier moment le code des shaders afin qu'il soit automatiquement optimisé pour la carte graphique sur laquelle il tourne. Là où ça se complique, c'est que seul DirectX 9.0c disposera d'un « profil » de compilation dédié au NV40. Sans ce profil, les performances des cartes de nVidia sont difficilement appréciables. Pour le moment, impossible de savoir si le gain de performances sera intéressant. Cela révèle bien le problème fondamental de la nouvelle architecture de nVidia : bien que disposant d'une puissance théorique de calcul phénoménale, elle peine à cause de certaines de ses limites à exécuter du code complexe qui n'a pas été spécifiquement optimisé pour elle.







À la rédac je suis le seul à regarder ses cheveux... C'est normal ?

propos du prix des chipsets de la Xbox. L'histoire est ce qu'elle est et nVidia s'est retrouvé à gérer des précisions plus complexes que son concurrent, totalement inutilisées par les développeurs de jeux.

Monstro-plante Si ATI s'est contenté de booster son architecture déjà très performante pour sa gamme 2004, nVidia a choisi de revenir à la table à dessin pour mettre au point une architecture nouvelle. Première décision, multiplier les pipelines. Les quatre pipelines des FX étaient mis en défaut dans les jeux qui utilisaient le mode de texture simple. En passant de quatre à seize pipelines, nVidia s'assure une puissance théorique confortable pour les jeux actuels. Le résultat est une puce monumentale de 222 millions de transistors, un colosse comparé aux 125 millions d'un Pentium 4 Prescott.

Diviser pour mieux régner Un peu à l'image de ses célèbres GeForce 4 Ti, nVidia a décidé de créer deux cartes utilisant le même chip. La version haut de gamme est représentée par le GeForce 6800 Ultra. Son GPU est cadencé à 400 MHz et elle utilise 256 Mo de mémoire GDDR3 à 550 MHz. Une version moins rapide est disponible sous le nom de 6800 GT. Seule différence, les fréquences de la mémoire et du GPU perdent 50 MHz, ce qui nous donne 350 et 500 MHz. Il est intéressant de noter que contrairement au X800 Pro d'ATI qui est castré à douze pipelines, le GT dispose des seize mêmes que son grand frère.



La 6800 GT n'a besoin que d'un seul connecteur d'alimentation.

Seul le connecteur d'alimentation de gauche est requis pour faire tourner la carte. Appréciez au passage l'épaisseur du radiateur.

Une alim pour Monsieur ?

Les deux connecteurs d'alimentation des 6800 Ultra ont beaucoup fait jaser. nVidia avait même contribué au débat en insistant sur le fait qu'une alimentation 480 W était requise pour alimenter la bête. En pratique, les choses ne sont pas aussi terribles qu'il y paraît, les deux connecteurs sont là avant tout pour assurer le maximum de stabilité à la carte en overclocking. Les cartes du commerce fonctionnent très bien en utilisant un seul connecteur. Pour ce qui est du nombre de Watts requis, il n'est pas aussi astronomique que l'on pouvait le craindre puisque la carte a fonctionné sans problème sur une alimentation 350 W. Les machines particulièrement chargées en périphériques pourraient avoir besoin d'une alimentation plus puissante mais la plupart des configs devraient être suffisantes pour faire tourner tout ça. La version GT se veut même beaucoup plus sobre puisqu'elle a fonctionné sans problème sur une vieille alimentation 300 W.

Bench 1600x1200

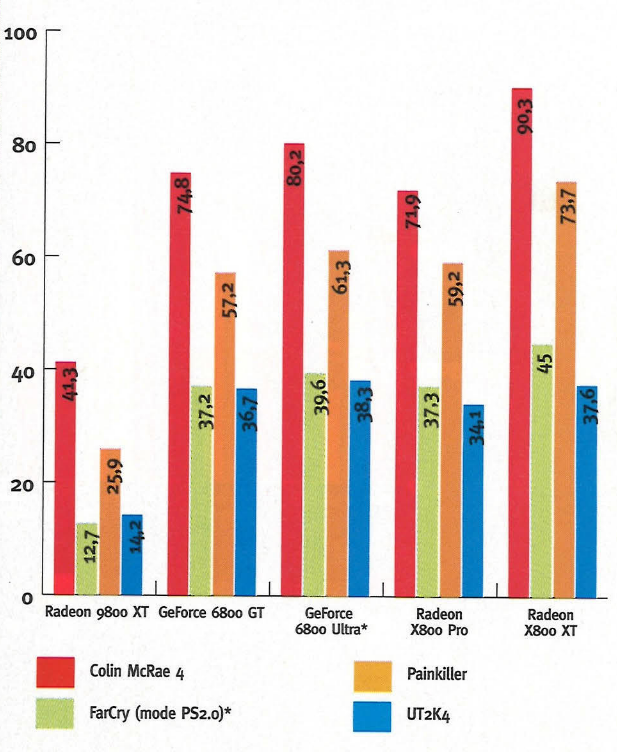
	3D Mark 2001 Default	3D Mark 2001 1600 x 1200 AA4xAF8X	3D Mark 2003 Default	3D Mark 2003 1600 x 1200 AA4xAF8X
Radeon 9800 XT	63,9	17,1	58,2	26,2
GeForce 6800 GT	110,9	41,2	69,8	41,8
GeForce 6800 Ultra*	11,2	48,3	75,1	45,2
Radeon X800 Pro	109	39,4	65,9	39,9
Radeon X800 XT	117,8	53,7	82	43

Rab de puissance Du côté du calcul des shaders – nouveau cheval de bataille des cartes graphiques – l'architecture de nVidia s'en tire tout juste correctement, alors qu'elle est bien plus performante sur le papier que celle de son grand concurrent. La complexité extrême des pipelines nécessite des optimisations intenses pour en tirer la quintessence, une chose qu'aucun des jeux actuels n'est en mesure de démontrer. Le patch 1.2 de Far Cry apportera des optimisations afin d'utiliser pleinement la puissance des cartes, on attend de voir ça. Ironiquement, la plus grande force du 6800 n'est pas encore visible.
Le support des shaders 3.0, bien que non décisif du point de vue des fonctionnalités, pourra apporter un nouveau gain de performances.

La question qui fâche Malgré des fréquences de fonctionnement relativement modestes, les nouvelles GeForce s'en tirent plutôt bien côté performances. La 6800 Ultra fait presque jeu égal avec le haut de gamme d'ATI. À 550 euros pièce, le très haut de gamme n'aura jamais autant fait office de vitrine technologique. La 6800 GT gagne la bataille des cartes à 450 euros contre la X800 Pro, en faisant la bonne affaire du moment pour les plus fortunés d'entre vous.



Bench 1600x1200 4AA/8AF



* Le patch 1.2 de Far Cry devrait apporter des optimisations dédiées aux GeForce 6800

top HARD

Il fait trop chaud pour travailler, c'est sans doute ce que se sont dit les distributeurs en ce début d'été. La fainéantise les menace car à part sur les disques durs, il n'y a aucune baisse de prix à signaler. Comme quoi les nouveautés ne poussent pas systématiquement le prix des générations précédentes vers le bas... En attendant, il reste un paquet de bons plans pour ceux qui veulent profiter des beaux jours afin de mettre à niveau leur machine. Pour peu que vous arriviez à vous motiver pour aller jusqu'à chez votre revendeur...

C_WIZ

Le processeur

Les annonces des tout nouveaux socket 939 et 775 n'auront pas modifié les prix des processeurs. Il faudra maintenant attendre la rentrée pour profiter d'une nouvelle baisse de prix. Le tube de l'été chez Intel s'appelle définitivement P4C grâce à des prix particulièrement attractifs. AMD garde l'avantage des performances dans les jeux avec un socket 939 qui promet énormément. Dommage que les prix soient élevés, mais après tout, avez-vous vraiment besoin de partir en vacances ? (ndlr : oui)

Config 1 : AMD Athlon XP 2600+ Barton (1,91 GHz), 70 euros TTC environ
Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), 90 euros TTC environ, ou Intel P4 2,8C GHz, 160 TTC environ
Config 3 : AMD Athlon 64 3000+ (2 GHz), 190 euros TTC environ, ou Intel P4 3,2C GHz, 260 euros TTC environ

Le lecteur de DVD

C'est comme pour les highlanders, il ne pourra en rester qu'un. Je parle bien entendu des deux versions de Joystick, et vous savez pertinemment laquelle des deux gagnera. La révolution est en marche, il est temps d'abdiquer et de remplacer votre vieillissant lecteur de CD-Rom.

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC

La carte son

Les cartes mères du Top n'incluant toujours pas les nouveaux chips censés révolutionner notre expérience du son, on se rabattra sur des cartes son dédiées. N'ayez même pas peur des upgrades, les futures cartes mères PCI Express incluront toutes au minimum deux ports PCI. Aucune bonne raison de se priver d'une carte son qui ne plante pas quand elle a trop chaud.

Config 1 et 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 45 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 95 euros TTC/ SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 125 euros TTC

La carte vidéo

Vu les prix totalement hallucinants des nouveaux modèles de cartes graphiques, il est sage de se concentrer sur les anciennes générations où les bonnes affaires sont toujours disponibles. ATI poursuit tranquillement son déstockage de 9800 par palettes, profitez-en car ces cartes disparaîtront dans le courant de l'été.

Config 1 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 125 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 190 euros TTC ou GeForce FX 5900 XT, environ 190 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 200 euros TTC

Le mini-PC

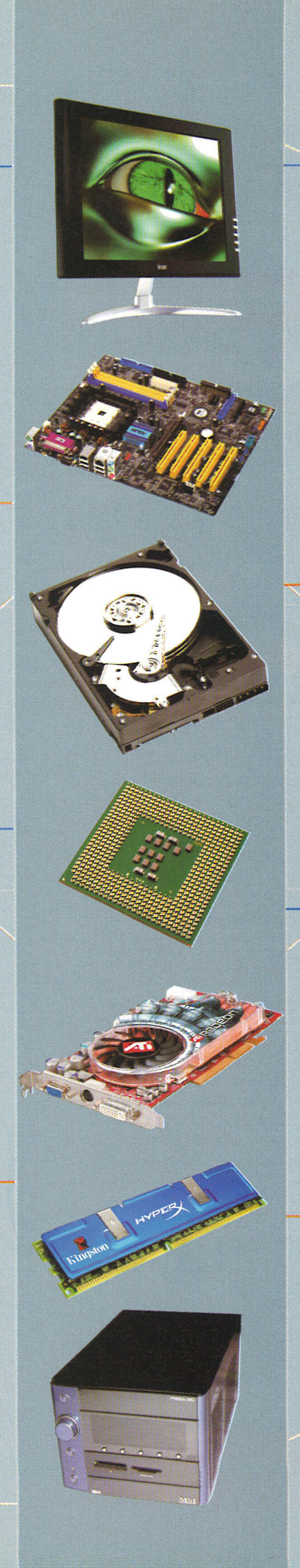
Vous commencez à la sentir, là, la tendance ? Pas un poil de variation non plus dans les prix des minis PC. Vous me direz que le premier modèle est déjà très abordable. C'est qu'un mini PC ça fait gagner de la place dans la chambre en plus, un bon moyen de préparer sa rentrée. Je sais, je parle de choses qui fâchent...

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 340 euros TTC
- Shuttle SB65G2 (Intel i865G/Socket 478) : environ 310 euros TTC
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 240 euros TTC

Le moniteur

Ça bouge du côté des moniteurs LCD, puisque les premiers modèles équipés de dalles 12 ms sont annoncés pour le mois de juillet ; Sony et Philips devraient être les premiers à en proposer. En attendant de tester, on reste sur les valeurs sûres, à savoir le Hyundai Q17 lui aussi attendu en version 12 ms très bientôt. Les prix ne bougent pas d'un poil, mais vous commencez à être habitués, non ?

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 250 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 350 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 470 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC



La carte mère

Calme plat également du côté des cartes mère. Les prix sont constants et la nouveauté n'a pas encore tiré vers le bas ceux des anciennes gammes. Le nForce 3 250 devient la référence du côté des Athlon 64, quel que soit le socket, ses possibilités d'overclocking jouant pour beaucoup. Étant donné que personne n'attend vraiment grand-chose du PCI Express, tout ça n'a pas beaucoup de raisons de changer d'ici la rentrée.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC
Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2 Ultra 400/Socket A), environ 90 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 100 euros TTC
Config 3 : Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 160 euros TTC ou MSI K8N Neo (nForce3 250/Socket 754), environ 140 euros TTC





Le disque dur

Après de longues années de bons et loyaux services, les disques durs de 60 Go tirent leur révérence en disparaissant petit à petit des étals des revendeurs. Bonne nouvelle, les prix en profitent pour chuter, alors saluons l'arrivée pour la première fois dans le Top d'un disque Serial ATA. Les avantages de la norme sont tellement énormes qu'il n'y a vraiment aucune raison de se priver.

Config 1 : 80 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC
Config 3 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 95 euros TTC



La carte réseau

Avec les beaux jours qui arrivent, quoi de mieux que de s'enfermer entre potes pour se faire un bon petit réseau ? Pour ça il faut être équipé et s'assurer que tout le monde a le matos qui va bien. Méfiez-vous de ceux qui débarquent avec des cartes réseau BNC, les lourds se dissimulent partout.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 40 euros TTC



La RAM

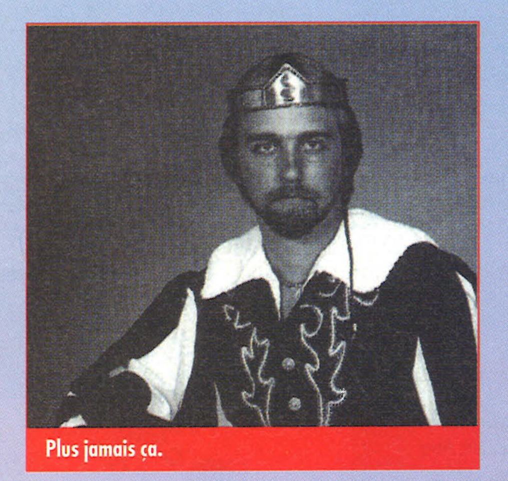
Longtemps boudée, la mémoire DDR cadencée à 500 MHz devient petit à petit le nouveau standard. Certains constructeurs devraient même sortir cet été des cartes mère i875 incluant le support officiel de ce type de mémoire, au grand désespoir d'un Intel qui aura bien du mal à nous convaincre de l'intérêt de la DDR II. En attendant la mauvaise nouvelle est que la hausse du prix de la mémoire continue.

Config 1 et 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 90 euros TTC
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 180 euros TTC

ET POKE ET PEEK

Vu le bronx, je crois que je ne pourrai pas vous parler de tout ce qu'il y a en couverture de ce numéro 51. Déjà je ne dirai rien sur LBA auquel je n'ai jamais joué, vu que je ne pouvais pas sacquer la gueule du héros. Les Compaq, le CES, les kits, on s'en cogne. Voyons le reste !

Une bonne forme pour le PC avec beaucoup de tests. En oubliant les navets sortis pour le cinquantième anniversaire du débarquement (on en bouffe assez comme ça en ce moment), on pouvait compter quelques petits trucs sympas genre Ishar 3, Cool Spot, le jeu de plate-forme de 7up ou encore Reunion, de la gestion


Plus jamais ça.

de colonie spatiale. Si vous vous en souvenez, tant mieux, mais tout cela est plutôt tombé dans les oubliettes. Un peu comme Ocean, sujet d'un petit dossier en fin de mag qui rappelait que cette boîte a fait pas mal de jeux de merde, tout de même. Les gros hits, en revanche, on s'en souvient toujours ! Theme Park d'abord, avec une


Les deux célèbres nains du cinéma : Mark Hamill et John Rhys-Davies.

interview de Molyneux (encore une tête pensante du jeu vidéo…) et des pubs pour le parc Asterix, EuroDisneyland et le Futuroscope intégrées au test. On se demande vraiment ce que ça fait là, mais bon pourquoi pas. Le jeu se prenait 94 % et il les méritait vu l'influence qu'il a eue sur le genre gestion/Tycoon. 90 % pour un autre excellent titre, Star Wars : Tie Fighter. D'accord, c'est pas Xwing vs. Tie Fighter, faudra attendre un peu encore, mais faut bien dire que c'était un beau jeu ! Avec ses impressionnantes ombres de Gouraud et ses merveilleuses textu… Ah non pas de textures, désolé. Bah dans ma tête, c'était super joli quand même, non mais ! Tout comme le contenu de la nouvelle rubrique « Image Magique », avec ses générateurs de paysage en fractales et son truc de morphing, technique tristement très à la mode à l'époque.



King quest VI sur Amiga. Je n'ai jamais pu le finir à cause d'un read/write error sur l'une des disquettes. Que voulez-vous, à force de cop… Non rien.

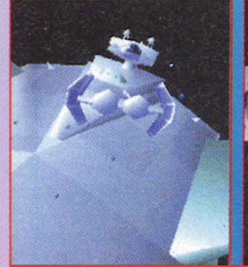
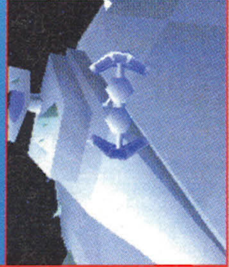
ET TROISIÈME MOIS D'AGONIE POUR L'AMIGA

Chez Joystick, interviewer Lord British, c'était aussi une passion. Faut dire qu'à l'époque, ce gars avait des trucs intéressants à raconter. Ce coup-ci, Richard Garriott ose poser avec la boîte d'Ultima VIII pour illustrer ses réponses tordues aux questions des lecteurs, récoltées via minitel. Il annonce même Ultima IX pour Noël 95. Bah tiens, on est



pas à quatre ans près, après tout. Les sujets abordés sont variés, du mécontentement que son jeu avait provoqué à des trucs plus généraux sur la série genre : « Avez-vous déjà envisagé d'adapter Ultima en jeu de rôle de table ? (Dragmad) ». Eh ben, il y a vraiment des gros nerds sur terre. Et je sais de quoi je parle, vu que Dragmad, c'était mon pseudo bien naze sur le 3615 Joystick de l'époque (et RTEL pour ceux qui connaissent). Eh oui, ça nous rajeunit pas… Et arrêtez de ricaner s'il vous plaît. Le reste du dossier était consacré à Wing Commander 3, un vrai jeu vidéo avec des bouts de Skywalker et de Gimli dedans. J'y reviendrai pour sa sortie. Idem pour Little Big Adventure, d'Adeline Software. Par contre, faudra demander à quelqu'un d'autre pour celui-là. La tronche de Twinsen… Je peux pas, c'est physique.

FUMBLE



Ah les chouettes jeux où l'on avait pas à coller son nez sur l'écran en se demandant si les textures étaient belles ou pas.

STATION INTEL 3200

photo non contractuelle



P4 3.2Ghz!!



- Processeur INTEL P4 3.2Ghz C FSB800
- Mémoire Vive de 512Mo DDR 400Mhz
- Carte Mère ASUS P4P800S SE
- Disque Dur 160Go 8Mo ATA133
- Radeon 9600XT 128Mo DVI S.TV
- Lecteur de disquette 3"5
- Graveur de DVD 8X Multiformat LITEON
- Carte Son 5.1 6 cannaux
- Carte FireWire 1394 / Acquisition vidéo
- Carte Réseau 10/100 / USB 2.0
- Boitier ATX 400W Moyen Tour USB
- Clavier + Souris standard
- Enceintes 360W pmpo
- Ecran en option / non compris
- Logiciel de montage vidéo
- Logiciel de gravure DVD + CD
- Logiciel de lecture DVD
- Logiciel Antivirus oem

Une machine qui offre un très grand confort grâce à la technologie Hyper Threading gérant le multitâche. Les processeurs INTEL et les cartes mère ASUS offrent une grande fiabilité. Les passionnés de vidéo y trouverons également leur compte, tout est la pour la capture vidéo jusqu'à la gravure sur DVD.

ET POUR SEULEMENT +10€

1 Clef USB 2.0 128Mo*

Neuf Garanti 1 an   Monté et Testé

* valable uniquement pour l'achat de cette configuration

919€ TTC

6 028Fttc

Retrouvez sur notre site www.note-x.com + d'une vingtaine de configurations type

VPC: Expédition sur toute la France métropolitaine via Colissimo pour 30€ de plus

TOUTES NOS OPTIONS SONT DISPONIBLE SUR INTERNET WWW.NOTE-X.COM

OPTIONS POSSIBLES

Options à la carte (non vendu en temps que pièces détachées)

Processeur	
P4 3.4Ghz C	+199€
Mémoire	
512Mo KINGSTON	+35€
1024Mo DDR400	+99€
1024Mo KINGSTON	+160€
Disque Dur	
160Go 8Mo SATA	+25€
200Go 7200T 8Mo	+45€
200Go 8Mo SATA	+50€
250Go 7200T 8Mo	+140€

Carte Vidéo	
5700Ultra 128DDR2	+32€
5900XT 128Mo	+58€
5950Ultra 256Mo	+270€
9600XT Gigabyte	+5€
9800PRO 128Mo	+125€
9800XT 256Mo	+270€
Graveur DVD Multiformat	
Pioneer 107+nero 6	+30€
Asus 0802D	+42€
Plextor 708A Dual 8X	+80€

Boitier	
Ultra Gris (photo)	+25€
Clavier+Souris	
Logitech sans fils opt.	+46€
Enceintes	
Altec Lansing 4121	+78€
Ecran	
17" LCD NEC 71VM 16ms	+419€
17" LCD LG 1720B 16ms	+519€
19" LCD BELINEA DVI	+579€
19" LCD LG 1920B	+679€

Site Internet : WWW.NOTE-X.COM
Email : vincent@note-x.com

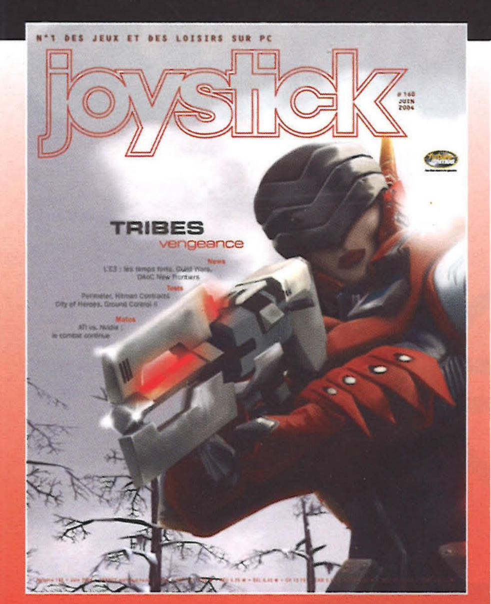
NOTE-X

139 rue La Fayette
75010 Paris

TEL : 01 40 169 888
FAX : 01 40 168 048

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 90006 - 59718 LILLE Cedex 9



Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31 août 2004. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail: abonnementsjoystick@cba.fr.
(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/06/04). Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑.

❑ je m'abonne pour :

Merci de cocher la case correspondante à votre choix d'abonnement édition CD ou DVD

1 ❑ **2 ans/22 n^os^** de Joystick - **87€** — **+ DE 39% DE RÉDUCTION**

au lieu de ~~143€~~ [1], soit **8 mois de lecture gratuite !**

❑ Edition CD ❑ Edition DVD

Merci de cocher la case correspondante à votre choix d'abonnement édition CD ou DVD

2 ❑ **1 an/11 n^os^** de Joystick - **46€** — **+ DE 35% DE RÉDUCTION**

au lieu de ~~71,50€~~ [1], soit **4 mois de lecture gratuite !**

❑ Edition CD ❑ Edition DVD

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par : ❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ CB n° ⎿⎿⎿⎿ ⎿⎿⎿⎿ ⎿⎿⎿⎿ ⎿⎿⎿⎿ Expire le : ⎿⎿ ⎿⎿

Date et signature obligatoires :

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Ville : ____________________ Code postal : ⎿⎿⎿⎿⎿

Date de naissance : ⎿⎿ ⎿⎿ 19⎿⎿ Tél : ____________________

e-mail : ____________________

Merci de répondre à ces questions en cochant la case correspondante :

Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

STEJ61